
ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2
INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO
ゲームタイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Japoneses
Nº16 - 5 €
FINAL FANTASY VII
advent children
SNK Vs Capcom Chaos
KINGDOM HEARTS 2
ENTREVISTAS CON LOS CREADORES DE LA ESPERADA SECUELA DE FINAL FANTASY VII
¿ES EL NUEVO CASTLEVANIA ~ LAMENT OF INNOCENSE TAN BUENO COMO ESPERABAMOS?
DATOS E ILUSTRACIONES DE LA SECUELA DE KINGDOM HEARTS Y LA NUEVA VERSIÓN PARA GBA
ADEMÁS, ENTREVISTA A SAMMY EN EXCLUSIVA, SvC CHAOS, GUILTY GEAR ISUKA, KOF2003...
Final Fantasy VII Advent Children © Square Enix Co., LTD.
Kingdom Hearts 2 © Disney - SNK Vs Capcom Chaos © Playmore
00016
8 414090 216715
PRINTED IN SPAIN

SUSCRIPCIONES

SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES

¡QUE NO TE FALTE NINGÚN NÚMERO DE TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA! ¡SUSCRÍBETE AHORA!

¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE.
Envía una carta a GAMETYPE, SUSCRIPCIONES,
Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga.
Boletín válido hasta Noviembre del 2003. También puedes hacerlo por teléfono, llamando al 952 36 31 43.

Suscripción por un año (seis números) : 27 EUROS

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Aviso a suscriptores:
Se pone en conocimiento de los actuales suscriptores que se está informatizando el proceso de envío de suscripciones, quedando recogidos los datos que tenemos de cada suscriptor en un fichero informático, sobre el cuál se tendrá todos los derechos recogidos en la ley. Si quiere más información al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Apellidos ______ Nombre ______

Dirección ______

Código Postal ______ Ciudad ______ Provincia ______

Apdo Correos ______ Tlf. ______ Edad ______

Números que deseo recibir:

Suscripción a partir (número incluido/hasta): ______

Números atrasados: ______

Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ______ Fecha de caducidad ______

¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

Firma y DNI (obligatorio)

De acuerdo con lo establecido en la legislación actual, le informamos que los datos que nos facilite quedarán incluidos en un fichero de datos, cuya finalidad es poder ofrecerle un servicio lo más eficaz posible en el envío de las publicaciones a las que se suscribe. También le informamos que, eventualmente, es posible el envío de alguna información en relación a su suscripción y el envío de alguna oferta, que en el caso de no estar interesado, marque la casilla correspondiente o póngase en contacto con nosotros. El responsable del fichero es MEGAMULTIMEDIA S.L., Cno. San Rafael nº 71, 29006 Málaga, donde se puede dirigir para ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, según corresponda, sobre los datos que se encuentren en dicho fichero.



Año 3. Número 6.

Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. García, Javier Herreros, Sergio Herrera

Colaboradores:
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Néstor Rubio "Omega Clarens" Luis Retamal "Kim Kapwham", Raul Rubiño "Enchoi", "Donnie Darko", Micky, Francisco Pérez A. "Los Pakos", Silvia Rodríguez "Blue Mary", Diego Pérez Hidalgo, Rafael Barbero "Mangafan" y Álvaro Gomez Muñoz "Varo".

Traducción japonés:
Pedro Fernández "Elysium"

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Pepe Díaz

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Video:
Javier Herreros

WEB TYPETEAM
www.typeteam.net

Webmaster:
Gilberto Sepúlveda "Cyclops"

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Distribuidora para Méjico:
Pernas y cía
Editores y distribuidores S.A. de C.V.
Poniente 134, nº650
Colonia Industrial Vallejo
Delegación Azcapotzalco 2300 México DF
Teléfono 0052-55874455

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Diciembre 2003 - Enero 2004
PUBLICACIÓN BIMESTRAL

Okaeri!!

¡Bombazo en el mundo de ***FInal Fantasy***! Nadie imagina, con lo frikis que somos, lo flipaos que nos quedamos cuando supimos lo de la película-secuela de ***FFVII***. Quizá fue eso lo que nos impulsó en nuestro último viaje a Japón a buscar toda la información posible sobre dicho film, información que hoy os recopilamos en el que será seguramente el más extenso artículo publicado hasta el momento sobre tal producción. Del mismo modo, ya de paso, os ofrecemos las entrevistas y comentarios que hemos recopilado sobre los 2 nuevos ***Kingdom Hearts***. Ya nos diréis lo que os ha parecido nuestra labor como rastreadores de información, jeje.

Malas noticias. Al igual que el resto de las revistas *-type*, **Gametype** sufre una reducción de páginas. Esto se debe a la continua subida del coste del papel, que nos ofrecía 3 posibilidades: 1.- Subir el precio a la revista. 2.- Bajar el número de páginas. 3.- Eliminar el CD. No podemos subir el precio porque ya es una revista bastante cara, y quitar el CD es una locura que seguramente a nadie le haría gracia. Lo siento por las 16 páginas perdidas (aunque hay otras revistas que con un precio casi idéntico al nuestro tan sólo ofrecen 68 páginas...).

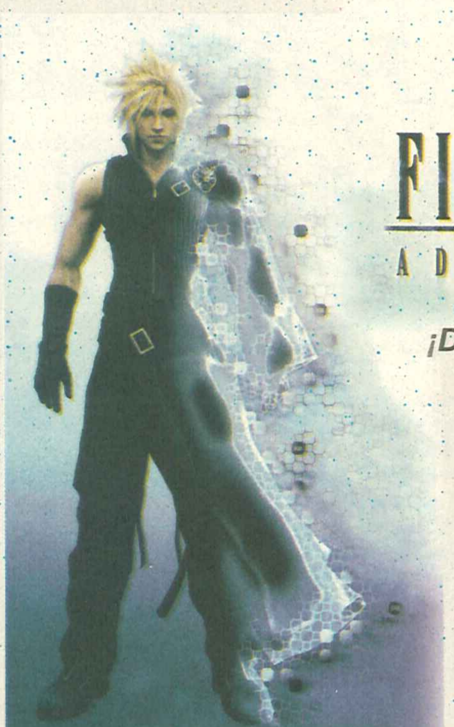
Más cositasss... Este mes llevamos también la entrevista que **Sammy** cedió en exclusiva a nuestro reportero *Kim* para **Gametype** (¿va de exclusivas este número o qué?) y estrenamos varias secciones nuevas. La primera es la de ***RPGMaker***, que por un mes sustituye a la de ***Mugen*** (aunque la intención es que aparezcan ambas a la vez en cada número); la segunda es la de ***Metal Slug G*** (que no se cada cuánto tiempo irá apareciendo); y la tercera es la de "*Impresiones*", en la que vamos a ir publicando pequeñas reseñas nuestras sobre la imagen que nos ha dado algún título y, quizás lo que os llame más la atención, reseñas de algunos lectores que se animen a enviarnos sus opiniones (sólo cuando se trate de artículos no muy extensos con un nivel de redacción que no esté por los suelos -vale, el nuestro no es la hostia precisamente- y no se usen palabras tan vulgares como las que yo mismamente uso ^_^*U*).

Echad un vistazo al numerillo y decidme lo que opináis, que el correo está más que muerto. ¡Ah! Y para cuando toque, Feliz Navidad ^_~

Sergio Herrera

(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)

CONTENIDOS nº16



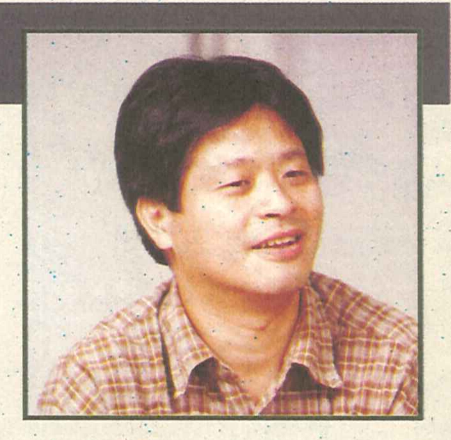
FINAL FANTASY VII
ADVENT CHILDREN



¡Desvelamos en exclusiva para España todo sobre la nueva entrega de la obra que estremeció a los fans de FF!

A continuación os ofrecemos las entrevistas aparecidas en varias revistas japonesas sobre *Final Fantasy VII ~ Advent Children* (la secuela que Square Enix está preparando sobre la historia de *Cloud*, aunque esta vez se tratará de una película de animación 3D), así como entrevistas al staff de *Kingdom Hearts 2* y *KH1* para GBA.

Kitase Yoshinori, Productor



Kitase Yoshinori entró a formar parte de la sección de Planning de Square el día 1 de Abril del año 1990. Tras participar en proyectos como "Seiken Densetsu" para Gameboy o "Romancing Saga" para Super Famicon, se convierte en el principal encargado del aclamado "Final Fantasy V". Sin embargo, no tiene participación alguna en la producción de "Final Fantasy VI", aunque finalmente toma parte en "Final Fantasy VII" nada menos que como Director General. Más tarde, continúa interviniendo en productos como "Final Fantasy VIII", "Final Fantasy X" y "Final Fantasy X-2". También es gerente del Departamento de Producción de la empresa, en el que trabajan más de 150 empleados.

"Comenzamos a divisar la posibilidad de crear el nuevo "Final Fantasy VII" aprovechando las capacidades tecnológicas que nos brindaban las máquinas más adelantadas en esta época."

KITASE: Después de que el juego "Final Fantasy VI" terminará de desarrollarse (en el año 1994), comenzaron a iniciarse los planes para el siguiente eslabón de la saga, que vería la luz para la consola Super Famicon. Se trataba de "Final Fantasy VII". Nos reunimos todos, y comenzamos a trazar, en líneas generales, los planes que darían forma al juego... Pero justo en esa época tuvimos que comenzar a trabajar en otro proyecto: "Chrono Trigger" (ya en el año 1995). Por ello, el staff de "Final Fantasy" se vio envuelto en el proyecto "Chrono", y tuvo que abandonar temporalmente el desarrollo de "Final Fantasy VII"... Terminamos "Chrono Trigger", y enseguida comenzamos con "Satellaview" (risas). Tras ello, aún en el año 1995, tuvimos la idea de crear un modelo en 3D de Sigraf, uno de los personajes de "Final Fantasy VII". Comenzamos a crear películas CG usando este modelo, y justamente en ese momento comenzamos a divisar la posibilidad de crear el nuevo "Final Fantasy VII" aprovechando las capacidades tecnológicas que nos brindaban las máquinas más adelantadas en esta época. Por ello, finalmente "Final Fantasy VII" terminó siendo un producto para la Playstation, aunque en su origen pretendía ser un juego de aprovechase al máximo las capacidades del hardware de la consola Super Famicon.

PREGUNTA: ¿La historia se desarrollaba originariamente en un mundo tan futurista como el que pudimos disfrutar?

KITASE: Sí. Tradicionalmente, la saga de "Final Fantasy", siempre ha sido desarrollada de la misma manera: Sakaguchi Toshinobu elabora un guión general, y más tarde todo el staff trabaja conjuntamente sobre él, añadiendo ideas interesantes que van apareciendo... Recuerdo que, en el caso de "Final Fantasy VII", el guión preliminar de Sakaguchi contaba ya con la existencia de la ciudad "Midgard". Eso sí, los personajes eran al principio completamente diferentes de como los vemos ahora (risas)... Relacionado con el mundo de "Final Fantasy VII", recuerdo también que precisamente en esa época comenzó a trabajar con nosotros Nojima Kazushige, quien nos ayudo mucho a Nomura Tetsuya y a mí a la ahora de definir con precisión el ambiente que buscábamos para el juego. Nojima nos sacó de grandes apuros, y contribuyó en gran medida en el desarrollo del juego siguiendo los esquemas que tanto Nomura como yo le trazábamos. Seguramente fue muy duro para él tener que poner un poco de orden en el gran caos que eran las ideas que tanto Nomura como yo le ofrecíamos (risas)... Incluso en la actualidad seguimos usando esta forma de trabajo (risas)... No, ahora en serio: recuerdo que, una vez contamos

con la ayuda de Nojima, todo el mundo de "Final Fantasy VII" tomó forma, y se materializó ante nosotros. Creo que, hasta ese momento, la influencia de Sakaguchi en la atmósfera del universo había tenido una gran importancia, creando mundos llenos de valerosas heroínas muy al estilo de Nausica... Sin embargo, con la participación de Nojima, cambiaron también los diseños de los personajes. Referente a los endings, se puede decir que tanto en "Final Fantasy V" como en "Final Fantasy VI" fueron juegos que ofrecen al jugador desenlaces típicos del tipo de "y fueron felices, y comieron perdices"... Sin embargo, "Final Fantasy VII" probamos una formula nueva al mostrar una escena donde se puede leer "500 años después" en los créditos finales. Pensamos que quedaría muy bien darle la certeza al jugador de que el planeta se ha salvado, pero dejando sin explicación todo ese periodo de tiempo que ha pasado.

PREGUNTA: Y ahora, ¿Qué siente al estar trabajando en una historia que se desarrolla 2 años después de la historia original de "Final Fantasy VII"?

KITASE: Pues la verdad es que cuando me presentaron el guión preliminar de la película, me emocioné muchísimo... Aun estamos trabajando en ella, pero me gustaría que todo el mundo esperase de nosotros lo mejor. Además, esta vez no se trata de una historia corta, aunque tampoco creo que llegue a durar más de hora y media, o dos horas.
Aún así, el contenido de la película, y la forma de exponerlo al público me parece de lo más sugerente...
Soy consciente de que, al hablar de una "película de Final Fantasy", habrá mucha gente que recordará aquella otra obra que contaba con unos CG que realmente parecían imagen real. Sin embargo, esta vez se trata de una película que es la continuación del mítico "Final Fantasy VII" que creamos hace ya 7 años. Me gustaría que la gente tuviese esto muy presente. Será una gran producción que no defraudará a quien vaya a verla. Y esto incluye también, por supuesto, a los fans acérrimos de la serie "Final Fantasy".

PREGUNTA: ¿Podríamos, entonces, deducir que le gustaría a Usted desarrollar un nuevo video juego de "Final Fantasy VII"?

KITASE: Eso mismo me preguntan mis compañeros de trabajo (risas). Incluso hay gente que me pide que desarrollemos el videojuego al mismo tiempo que la película... Sin embargo, en la actualidad, no estamos trabajando en un nuevo videojuego. Por ahora, queremos concentramos en el reto que, para nosotros, supone llevar el universo de "Final Fantasy VII" a la gran pantalla... Observamos que, a medida que pasa el tiempo, los numerosos fans de "Final Fantasy VII", refuerzan su fé en nosotros. Por ello, creemos que hemos de tomarnos muy seriamente la posibilidad de crear un epílogo para la ya legendaria historia narrada en el videojuego... Cada capítulo de la saga de "Final Fantasy" ha sido creado por un staff formado por miembros diferentes cada vez. Sin embargo, esta vez nos hemos reunido una vez más las mismas personas, con el fin de dar a luz una obra maestra. ¡Esperad con paciencia, porque esta película merecerá la pena!

"Cada capítulo de la saga de "Final Fantasy" ha sido creado por un staff formado por miembros diferentes cada vez. Sin embargo, esta vez nos hemos reunido una vez más las mismas personas, con el fin de dar a luz una obra maestra".

Desarrollando la nueva película de "Final Fantasy VII"

Hacía tiempo que teníamos muchas ganas de llevar "Final Fantasy VII" a una plataforma diferente del videojuego. Al mismo tiempo, hemos de tener mucho cuidado al hacerlo, puesto que es una gran responsabilidad. Pensamos en llevar el mundo de "Final Fantasy VII" a la pantalla, y eso supone dos grandes retos para nosotros.
El primero de ellos: plasmarlo en imágenes... Y el segundo: Retomar la historia de "Final Fantasy VII" donde termino en el videojuego. Al principio, pensamos en crear una película con una duración aproximado de 20 ó 30 minutos, y presentarla a nuestro público a finales de año. Sin embargo, actualmente estamos trabajando con un metraje cercano a los 60 minutos de película. No será, así pues, tan largo como una película, pero nos aseguramos que será una obra digna de ver.

Aerith, la trágica heroína... ¿Qué aspecto tendrá?

Si habéis jugado al videojuego, recordaréis sin duda que la heroína de la historia, Aerith, encontró un amargo final a manos del malvado Sephiroth.
Seguro que los fans de "Final Fantasy VII" no han olvidado las palabras de Cloud tras la muerte de Aerith: "Aerith no habla... No ríe más... No llorará más... No se enfadará nunca más... Y ahora, nosotros... ¿Qué debemos hacer?... Los dedos me duelen... Mi boca se encuentra ya seca... ¡Arden mis ojos!".
La dolorosa ira de Cloud hizo que el corazón de los jugadores se estremeciese... Pero, ¿Nos sonreirá Aerith una vez más desde la pantalla de nueva película?

El cruel destino de Aerith hizo que muchos se entristecieran con su muerte... Después, en el ending del juego "Kingdom Hearts Final Mix" pudimos presencias una escena en la que aparecían Cloud junto a ella... ¿Aparecerá esta vez Aerith en nuestra pantalla?

"Necesito el perdón... ¡Que me perdonen!", susurra Cloud... Pero, ¿A qué se referirá?

Nomura Tetsuya, Director



Nomura Tetsuya no sólo se ocupo del diseño de personajes de "Final Fantasy VII", sino también del diseño de los monstruos, del contenido de las magias de convocación, y del innovador sistema de Limit Break. Tras ello, se dedicó a diseñar carismáticos personajes para otros juegos. También es conocido por haber sido la persona responsable de la saga de juegos "Kingdom Hearts".

PREGUNTA: Un nuevo "Final Fantasy VII", pero... ¿Por qué en forma de película?

NOMURA: Pues la verdad es que la sección de Visual Works, que participa creando los CG en el videojuego, nos comentó la idea que tenían de realizar una película. De eso hace ya un año. Sin embargo, en ese momento había ningún plan de centrar el tema de la película en el mundo de "Final Fantasy VII". Más bien, teníamos la intención de crear una película basándonos en algo totalmente distinto. La idea era, en un principio, hacer una película... Solo eso. Nada relacionado con "Final Fantasy VII"... Tras un periodo en el que todo estuvo parado, entre a formar parte de este proyecto ya que, casi sin darnos cuenta, concretamos la temática en el universo de "Final Fantasy VII".

PREGUNTA: El diseño de los personajes es muy real, pero al mismo tiempo muy parecido al del videojuego, ¿no?

NOMURA: Al principio tuvimos varias dudar acerca de esto... No queríamos hacer unos personajes demasiado reales. Aún así, podría parecer que los personajes son casi de imagen real, pero si los comparamos con los que aparecen en los cortos de al concretar la temática a tratar en el universo de "Final Fantasy X", nos daremos cuenta de que más bien parecen Super Deformed... Al principio pensamos que sería imposible recrear el peculiar peinado de Cloud en imagen real, así que nos

inclinamos por un look un poco más Deformed... Aún así, y casi sin darnos cuenta, logramos que el pelo de Cloud estuviese fielmente reflejado incluso en un estilo cercano a la imagen real (risas).
El modelo actual de Cloud sigue aún, por supuesto, siendo mejorado y revisado constantemente. Recordad que lo que estáis viendo, no es un resultado final, ni mucho menos.
Además, esta vez he querido realzar personalmente el uso de texturas en la película. Creo que es una parte muy importante... Quizás por ello los personajes son Deformed, pero sin perder ni un ápice de realismo.

PREGUNTA: La escena de la motocicleta es realmente impresionante...

NOMURA: El diseño de la motocicleta es algo completamente nuevo, y fue llevado a cabo por Takeya Takayuki-san. De hecho, incluso creó una maqueta de la motocicleta para que así pudiésemos trabajar sobre ella a la hora de crear los CGs.

PREGUNTA: ¿Ha sido también Takeya-san quien ha diseñado las diversas criaturas que aparecen en la película?

NOMURA: Por supuesto, las criaturas también, aunque ahora mismo no os podemos mostrar ninguna de ellas (risas).
PREGUNTA: ¿Han usado la técnica del Motion Capture en la película?

NOMURA: Así es... No sólo en las escenas de acción, sino también en el resto...

PREGUNTA: ¿Quién es la persona que esta en la silla de ruedas cubierta por un manto?

NOMURA: Ahora mismo no podemos desvelar su identidad... Quizás se trate de alguien herido, o enfermo...

PREGUNTA: ¿Ha diseñado Usted el vestuario de los personajes?

NOMURA: Sí. Últimamente está muy de moda recargar a los personajes con un montón de accesorios, pero esta vez me he decidido por un estilo mucho más simple, basado en tonos negros...

PREGUNTA: Esperamos con impaciencia nuevas noticias, pero... ¿Qué impresiones le causa estado actual del proyecto?

NOMURA: Pues la verdad es que antes de anunciar la película en el Game Show, ni siquiera se la habíamos mostrado a la gente de nuestra misma empresa... Se la enseñamos a Uematsu Nobuo, y nos escribió inmediatamente un mail diciéndonos lo impaciente que está (risas). Puedo aseguraros que, por mi parte, estoy tan nervioso como cuando desarrollamos "Final Fantasy VII", hace ya varios años... Normalmente, la gente de la propia empresa no suele decírmelo, pero tratándose de "Final Fantasy VII", son muchos los que me dicen que tienen toda su ilusión puesta en nuestro trabajo (risas). Yo creo, personalmente, que sería fantástico que esta obra no se pareciese a un videojuego, ni a una película... Esperamos satisfacer a todos los fans del videojuego "Final Fantasy VII".

"Esta vez he querido realzar personalmente el uso de texturas en la película. Creo que es una parte muy importante... Quizás por ello los personajes son Deformed, pero sin perder ni un ápice de realismo."

Desarrollando la nueva película de "Final Fantasy VII"

El subtítulo de la película es, tras cambiar 2 ó 3 veces, "Advent Children". Es decir, el "Advenimiento de los Niños". Tendréis que ver la película para comprender realmente el significado que entraña. Por el momento, sólo estamos trabajando en 3 personajes principales, pero podemos asegurar que cuando la película esté completa, esta cifra llegará a los 20. Será casi seguro que veréis a vuestro personaje favorito en acción (risas).



El anillo de Nomura-san es del nuevo "Final Fantasy VII"

¡Un anillo de plata con forma de loboestá en el dedo de Nomura-san! Este es el nuevo emblema de Cloud en la película... ¿Qué nuevos productos de la empresa Shinra saldrán a la venta al público?

¡Unos 20 personajes harán acto de presencia!

En está nueva película de "Final Fantasy VII", aparecerán, aproximadamente, unos 20 personajes ya conocidos. Si habéis jugado al videojuego "Final Fantasy VII", no os lo podéis perder. Se aceptan apuestas... ¿Quiénes creéis que aparecerán?

Tifa, Yuffie, Aerith... Es seguro que nuestras 3 heroínas aparecerán en la nueva película. No podía ser menos, pero... ¿Podremos disfrutar también con Bullet, Red XIII o Vincent?

Cloud tendrá que enfrentarse a... "Sus enemigos (risas)", según dice Nomura. Además de Cloud, ¿Qué otros personajes veremos?

Algunos de los miembros de Shinra sobrevivieron... ¿Les veremos las caras a Elena, a Reno o a Rood?

Uematsu Nobuo, Compositor

El compositor Uematsu Nobuo nació el 21 de Marzo de 1959, en la provincia de Takachi. Entró a formar parte de Square el día 1 de Abril de 1986. Ha sido el compositor de toda la saga "Final Fantasy", desde el primero hasta el "Final Fantasy XI" (exceptuando "Final Fantasy X-2"). Durante el año que viene tiene planeada una serie de conciertos (en Hokkaido, Tokyo, Yokohama, Nagoya, Osaka y Fukuoka) en los que interpretará sus temas de "Final Fantasy" junto a una orquesta filarmónica.

UEMATSU: Finalmente, "Final Fantasy VII" vio la luz como un juego para la nueva plataforma Playstation, pero la forma en la que aplicamos el sonido era la misma de siempre. De todas formas, yo entré a formar parte del proyecto "Final Fantasy VII" bastante tarde... Estaba ocupado con un juego llamado "Satellaview", o algo así (risas). Por ello, el equipo ya había comenzado a trabajar en la escena de presentación en la que aparecía la ciudad de Midgard. Recuerdo que la primera pieza en la que comencé a trabajar fue precisamente la del opening del juego.

PREGUNTA: Como usted bien dice, finalmente "Final Fantasy VII" resultó ser un juego para la nueva tecnología de la consola de Sony... ¿Cambió también la forma en la que usted compuso las melodías del juego?

UEMATSU: Bueno, como podéis comprender, la calidad gráfica de la consola Playstation estaba muy por encima de la de la Super Famicon de Nintendo... Comprendí enseguida que no podría usar una música como la que compuse para el opening de "Final Fantasy VI", por razones obvias: Se trataba de juegos que eran de dimensiones completamente diferentes.

Para mí, se trataba de un gran reto... Tanto, que pedía constantemente la opinión de mis compañeros de trabajo. Le preguntaba a Kitase: "Bueno... ¿Qué te parece?". Incluso le pedí consejo a Sakaguchi (risas). Al final, terminé con ellos 2, metido en el estudio de grabación. ¿Sabéis lo único que me comentó Sakaguchi al oír la música que compuse? Me dijo, en inglés: "!Very Good!"... Nada más. Dijo eso, y se fue (risas). Recuerdo que, en ese momento pensé: "Voy por buen camino".



PREGUNTA: Vaya (risas)... Bueno, ¿cómo fueron las condiciones de la producción del juego?

UEMATSU: Bueno, pues al final tuvimos que retrasar con poco la fecha de salida del juego... Recuerdo que por aquel entonces, fui a un adivino para que me dijese si me daría tiempo a terminar mi parte del trabajo a tiempo para sacar el juego en la fecha prevista... Me dijo: "No, no te dará tiempo a hacerlo" (risas). Y prosiguió: "No te dará tiempo, pero no te preocupes, porque este juego en el que estás trabajando, marcará todo un hito". Al menos tuve una excusa para tardar más tiempo del normal (risas). Aun así, resultó todo un éxito de ventas: Sólo en Japón, vendimos más de 390.000 copias del juego. Y en el extranjero, llegamos a sobrepasar las 500.000 copias. Con el nuevo hardware que Sony nos proporcionó, "Final Fantasy VII" resultó ser un juego muy superior a lo visto hasta entonces... Y no solamente en cuanto a gráficos se trataba...

PREGUNTA: ¿Cuáles son sus impresiones, ahora que forma parte del equipo que está desarrollando la película de "Final Fantasy VII"?

UEMATSU: La verdad es que cuando me llegó un mail de Tetsu (Nomura Tetsuya), estaba bastante ocupado con otros proyectos, y no sabía si finalmente podría trabajar en la nueva película de "Final Fantasy VII". Al final, todo fue viento en popa, así que ahora ya me encuentro disponible para la que haga falta. Es una pena que, como acabo de entrar en el equipo, el vídeo que se mostró en el Game Show no tiene ninguna música. De todas formas, ¿Os habíais dando cuento de que el coro que sonaba en el tráiler de Sephiroth, era el de la batalla final de la versión de Playstation? Y aún así, quedaba muy bien, ¿no? (risas).

PREGUNTA: ¿Qué tipo de composiciones está planeando utilizar en la película de "Final Fantasy VII"?

UEMATSU: Simplemente, trataré de incluir la mejor música que me sea posible. Tengo muchas ganas de hacerlo. En "Final Fantasy VII", hay muchas músicas que adoro, como el "Tema de Aerith", la música del mapa, o la que suena durante la batalla contra Sephiroth. Así pues, esta vez quiero crear unas melodías que no tengan nada que envidiarles a estas otras. Para ello, he de imbuirme de nuevo en el universo de "Final Fantasy VII", al tiempo que tengo muy presente que no debo obsesionarme con la idea de que se trata de un proyecto completamente nuevo...

"En "Final Fantasy VII", hay muchas músicas que adoro, así pues, esta vez quiero crear unas melodías que no tengan nada que envidiarles a estas."

PREGUNTA: ¿Existirá entonces la posibilidad de que disfrutemos con alguna de sus composiciones en el opening o el ending de la película?

UEMATSU: Bueno, todo es posible. Si el tema principal de la película ya estuviese decidido, la cosa sería diferente. Pero no es así... No se trata más que de una idea personal, pero a mí me encantaría usar un coro en la película. Siempre me han dado muy buen resultado.

PREGUNTA: Parece que va a ser algo grande, ¿verdad?

UEMATSU: Sí, a mí también me lo parece. Hay que tener en cuenta que la película esta siendo desarrollada por el mismo equipo que dimos a luz al "Final Fantasy VII" de Playstation. Estoy seguro de que será algo impactante. Yo, por mi parte, pondré todo mi empeño en componer la mejor música que me sea posible.

Desarrollando la nueva película de "Final Fantasy VII"

La saga de "Final Fantasy" ha continuado a lo largo del tiempo, y ha ido mejorando de forma natural. Por supuesto, para nosotros "Final Fantasy" es una saga muy especial, pero "Final Fantasy VII" lo es más aún. Es el capítulo que mejor se adecuó a nuestros esfuerzos, y al momento en que fue desarrollado. Al pararnos un momento y pensarlo detenidamente, nos damos cuenta de que creamos un juego que estaba muy adelantado a los tiempos que corrían. Preparaos, porque esta vez, la espera merecerá realmente la pena.

¡Al ver las primeras imágenes, me quedé anonadado!

Al ver la calidad de las imágenes con las que contará la película, me recorrió un escalofrío... Incluso le mande un mail a Tetsu (risas). Pensé: "!Es asombroso!"... La música que se pudo oír en el trailer del Game Show, pertenecía al "Final Fantasy VII" de Playstation... ¿Nos deleitarán esta vez con algo incluso mejor?

Al son del coro de la última batalla contra Sephiroth, aparece un misterioso personaje luchando contra Cloud... ¿Tendrá algo que ver con Sephiroth? ¡Esperad a ver la escena de la motocicleta!

El coro de la batalla contra Sephiroth duraba en total unos 7 minutos. Por problemas con la capacidad técnica de aquella época, el coro tuvo que ser dividido en trozos más pequeños que luego fueron tocados uno a continuación de otro... Las imágenes nos dejan sin aliento, pero ¿nos sorprenderá esta nueva película con algo?

Naora Yusuke, Director Artístico



Naora Yusuke nació el 9 de Enero de 1971, en la provincia de Shimane. Tras graduarse en una Escuela Especializada en Bellas Artes, entró en la compañía Arcade Maker. El día 1 de Junio del año 1993 entra en Square como diseñador gráfico, participando en "Final Fantasy VII" como director artístico de mapas y gráficos. Tiene la misma edad que Nomura Tetsuya, con quien ha continuado trabajando en diferentes "Final Fantasy". Sus últimas aportaciones han sido para "Unlimited Saga" y "Front Misión 4", entre otros.

NAORA: Hace algún tiempo, al hacer una mudanza, estuve repasando todo el material que tenía acerca de "Final Fantasy VII"...
Al hacerlo, encontré un viejo diseño de Cloud, en el que tiene el flequillo y el resto del pelo echado hacia atrás (risas). Ahora me hace gracia, pero no hay que olvidar que, en un principio, "Final Fantasy VII" iba a ser desarrollado para Super Famicon. Claro está que el resultado final fue muy diferente.

PREGUNTA: La forma de desarrollar el juego, ¿Cambió en algo cuando "Final Fantasy VII" pasó a ser un juego de Playstation?

FINAL FANTASY U

FINAL FANTASY UNIVERS

NAORA: ¡Claro! Hasta ese momento, el grupo de diseñadores sólo habían trabajado con papel y lápiz (risas). De repente, tuvimos que cambiar los lápices por modelos tridimensionales de CG. Recuerdo que un grupo nuevo de diseñadores especializados en CG nos echaron una mano. Tuvimos muchísimo trabajo con las películas en CG, pero también pudimos trabajar con otras muchas empresas... Era la primera vez que nos relacionábamos con otras empresas especializadas en estas nuevas tecnologías. En ese sentido, "Final Fantasy VII" fue todo un pionero.

PREGUNTA: ¿Cuáles son sus impresiones, ahora que trabaja en la nueva película de "Final Fantasy VII"?

NAORA: Hmm... Personalmente, de todos los personajes de "Final Fantasy VII", Cloud es mi favorito. Por ello , me siento muy feliz de poder volver a trabajar en él. Además, ala vista de los resultados obtenidos, no puedo quejarme: la calidad es extraordinaria. La imagen que tiene ahora mismo Cloud es exactamente la que tanto Nomura como yo habíamos imaginado, y eso es muy gratificante. Incluso trabajando con CGs, hemos logrado que el pelo de Cloud tenga el puntiagudo aspecto de siempre (risas).

PREGUNTA: Tenemos la impresión de que los diseños que tenemos debajo son suyos... ¿Podría hablarnos un poco acerca de ellos?

NAORA: Bueno... Como sabéis, el Mundo de la Materia, ha sido destruido al igual que la ciudad de Midgard... El mundo atraviesa una época de cambios... Y esa era la impresión que quería causar. Una impresión de un mundo roto. Al tiempo, juego con la idea de las Células Génova en el logo, sin olvidar un poco el look del videojuego original. Se trata de unos diseños en los que me he centrado mucho, y espero que gusten al público.

Si observamos el logo del título, veremos que se hace alusión a las Células Génova que tanto Sephiroth como Cloud llevan en su cuerpo, lo que enlaza la película con el videojuego de "Final Fantasy VII".



Desarrollando la nueva película de "Final Fantasy VII"

Seguro que no soy el único que lo dice, pero para mí, "Final Fantasy VII" fue algo muy especial. Recuerdo que, según íbamos desarrollando el juego, se nos iba agotando el tiempo, y tuvimos que esforzarnos muchísimo. Recuerdo que justamente el día en que "Final Fantasy VII" se puso a la venta en América, yo estaba hospedado en un hotel de Hawai... Al ir caminando por un centro comercial, vi a un hombre que llevaba una camiseta de "Final Fantasy VII" como si nada... Me puse muy contento. Me gustaría que todos aquellos a quiénes les gusta "Final Fantasy VII", tuviesen confianza en mis bocetos, porque esta vez vamos a por todas.

Unos diseños que evocan un mundo derruido

En la nueva película de "Final Fantasy VII", podremos saborear una atmósfera llena de destrucción y desolación. Si observamos el logo del título, veremos que se hace alusión a las Células Génova que tanto Sephiroth como Cloud llevan en su cuerpo, lo que enlaza la película con el videojuego de "Final Fantasy VII". Todo esto se lo debemos a Naora-san, que está dando forma al mundo en el que se desarrollará la acción, para que nosotros podamos disfrutar de él.

Nojima Kazushige, Guionista



Nojima Kazushige nació el 20 de Enero de 1964, en Hokkaido. Hace ya varios años, fue el encargado en Data East de desarrollar los guiones para diversos juegos, como "Heracle´s Glory". El 1 de Febrero de 1995 entró a formar parte de la compañía Square. Tras "Final Fantasy VII", Kazushige ha participado también en "Final Fantasy VIII", "Final Fantasy X" y "Final Fantasy X-2". Además de desarrollar el guión de la nueva película de "Final Fantasy VII", Kazushige es el encargado de "Kingdom Hearts 2".

KAZUSHIGE: Yo entré en Square justo cuando "Crono Trigger" salió a la venta, así que yo aún no formaba parte del equipo cuando se trazaron los primeros planes para el desarrollo de "Final Fantasy VII". Cuando yo llegué, el diseño de la ciudad de Midgard, y la trama principal ya estaban tomando forma. Pensé: "Bueno, entonces... ¿Qué pinto yo aquí?". Para alegría mía, aún quedaban un montón de eventos que debíamos cubrir para pulir la historia del juego (risas). Me dije: "Tierra, trágame" (risas). Yo acababa de llegar, y era la primera vez que tenía contacto alguno con la saga de "Final Fantasy". No tenía ni la más mínima idea de cómo se trabajaba a la hora de desarrollar un "Final Fantasy, pero tuve suerte porque me dejaron trabajar a mis anchas (risas). Cuando yo comencé a trabajar, los personajes aún no estaban perfilados, pero en la historia que había escrito Sakaguchi ya estaba detallada la escena del atraco al tren. Esta escena me parece muy típica del cine occidental. Es por ello por lo que en la escena se pueden apreciar vestigios del plan original que teníamos. De todas formas, Nomura hizo todo el diseño de los personajes, así que yo me ocupe de los eventos que tenían lugar entre las escenas en las que los personajes de Nomura conversaban... La gente del staff me daban muchas pistas sobre cómo podría desempeñar mi papel. A veces, la cantidad de información que me proporcionaban era enorme, y tenía que desconectar un poco (risas). Sin embargo, estoy muy satisfecho del resultado final de Cloud o de los "flashbacks" que el jugador experimenta a lo largo del juego... En realidad, nos centramos tanto en la historia de Cloud, que realmente tuvimos que acortar un poco la de Vincent. ¡Imaginaos! (risas). Estaba tan ocupado con Cloud, que pensamos en deshacernos de algún personaje. Al final me alegro de no haber decidido obviar a un personaje como Vincent (risas).

"En "Final Fantasy VII", Cloud y sus amigos lucharon por salvar la vida del planeta, pero esta vez el tema principal será el de salvar a los niños."

PREGUNTA: El final de "Final Fantasy VII" tiene mucha profundidad... Se podría afirmar que hay muchas maneras de interpretarlo. ¿Cuál será el desenlace?

KAZUSHIGE: Consideramos que no debíamos meternos demasiado en profundidad en la forma en que han continuado las vidas de cada uno de los personajes. Y entonces, se nos ocurrió la idea de presentar una escena del mundo 500 años después de la historia principal. Varias personas me dijeron que era una forma demasiado "amplia" para finalizar el juego, pero pensándolo bien, yo creo que es más bien fácil de entender... Gracias a las aventuras de Cloud y compañía, el planeta se ha salvado, y la gente ha podido volver a habitar la ciudad de Midgard, desde la que se eleva de nuevo el humo. El tema es muy simple. "¿Eh? Ahora que lo dices, creo que se me olvidó incluir el humo...", dice Naora-san entre risas. "¿En serio?", el grupo estalla en carcajadas.

PREGUNTA: Por cierto, en la ocasión anterior, la "Vida del Planeta" fue un tema principal... ¿Cuál será el de esta ocasión?

UNIVERSE FINAL

E FINAL F

KAZUSHIGE: En "Final Fantasy VII", Cloud y sus amigos lucharon por salvar la vida del planeta, pero esta vez el tema principal será el de salvar a los niños.

PREGUNTA: ¿Y de donde procede esa nueva idea? ¿Tiene alguna relación con el subtítulo "Advent Children?

KAZUSHIGE: Así es. Queremos comenzar la película con la narración de una niña. Pensamos que sería interesante narrar la historia desde el punto de vista de una niña pequeña. Por regla general, los niños se encuentran en una posición de debilidad... Por ello, el tema que nos ocupará esta vez será el de salvar a esos niños desvalidos. Ahora mismo hablamos de "salvación", pero podría denominarse también como "rescate". Y no me refiero a un rescate normal y corriente, sino a un rescate generacional que implique esfuerzo e incluso un desgarrador dolor...

PREGUNTA: ¿Tendrá eso algo que ver con la enfermedad de la historia?

KAZUSHHGE: Efectivamente, una terrible enfermedad asola en estos momentos el planeta. Es un efecto secundario del "Arrollo de la Vida"... Los humanos no paraban de consumir la energía vital del planeta, por lo que éste, como medio de defensa, recurrió al "Arrollo de la Vida". Es precisamente este arrollo el causante de la enfermedad que está afectando a los habitantes del planeta.

PREGUNTA: ¿Se ha terminado por completo el guión de la película?

KAZUSHIGE: Se puede decir que, mayormente, Nomura y yo estamos escribiendo el guión de la historia principal. Sin embargo, hay partes que Nomura desea que sean plasmadas de una forma bastante explícita, según su criterio. Por mi parte, he acabo con el guión principal. El otro día asistí a la grabación de algunos Motion Capture, así ahora me incorporarlos lo mejor que pueda al guión...

"Queremos comenzar la película con la narración de una niña. Pensamos que sería interesante narrar la historia desde el punto de vista de una niña pequeña"

Desarrollando la nueva película de "Final Fantasy VII"

Al principio, estaba un poco asustado cuando me hablaron de trabajar en una continuación de "Final Fantasy VII" (risas). Coincidiendo con la salida de "Final Fantasy VII" a la venta, internet comenzó a difundirse y a popularizarse. Es una gran responsabilidad... Pensé: "Quizás no debería meterme en este lío" (risas)... Pero en cuanto me lo propusieron, me di cuenta de que deseaba hacerlo. En realidad, estaba esperando a que alguien me ofreciera esta nueva oportunidad. Pensé que, antes de que le diesen el puesto de guionista a cualquier otra persona, debería ser yo quien lo hiciese (risas). Para mí, "Final Fantasy VII" es una obra muy especial llena de recuerdos, y creo que tampoco en esta ocasión defraudará a nadie.

¿Cuál es el significado que oculta el subtítulo "Advent Children"?

El "Advenimiento" es un mes antes de Navidades... Se entiende por él, la resurrección de Cristo, su regreso a nuestro mundo... Así pues, ¿Serán entonces "Los Niños del Advenimiento" aquellos que , como Sephiroth o Cloud fueron creados a partir de Células Génova? ¿O tendrá algo que ver con la susodicha "Salvación de los Niños? Es todo un misterio...

Un nuevo personaje que está en lucha constante contra Cloud. El estilo de lucha que usa, e incluso el arma que empuña son similares a las de Sephiroth... ¿Será que se trata del Advenimiento de Sephiroth?

Pelo plateado, y una amigable sonrisa... Y una negra silueta. Dándole la espalda a las ruinas de Midgard, nos recuerda al mismísimo Sephiroth, pero... ¿Se tratará de un nuevo personaje?

Nozue Takeshi, Director de CGs



Nozue Takeshi nació el 20 de Noviembre de 1972, en Tokyo. El día 1 de Julio de 1999 entró a formar parte de Square. Cuando salió a la venta "Final Fantasy VII", era un estudiante a quien le gustaba jugar a los videojuegos. Tras entrar en Square, ha sido el responsable de los cortos que aparecen en "Final Fantasy IX" y "Final Fantasy X".

PREGUNTA: Cuando "Final Fantasy VII" salió a la venta, Usted no era más que un simple usuario... ¿Qué piensa ahora que forma parte del equipo de desarrollo de la nueva película de "Final Fantasy VII"?

NOZUE: Es verdad... Cuando "Final Fantasy VII" comenzó a venderse, yo no era más que un jugador de tantos (risas)... Cuando probé el juego, me dije a mí mismo: "¡Wow! ¡Menuda pasada! ¡Cómo me gustaría poder hacer un juego como este algún día!". En realidad, yo también entre en el equipo en mitad del desarrollo, pero conté con la inestimable ayuda de un grupo de personas que realmente son increíbles en su trabajo. Me di cuenta inmediatamente de lo diferente que era Square a otras empresas, y de lo afortunado que fui al poder trabajar en un ambiente tan distendido.

"El staff tampoco está completamente satisfecho con los resultados que se han obtenido hasta ahora, por lo que se puede afirmar que, en general, vamos a aumentar la calidad de la película."

PREGUNTA: ¿Concretamente, cuál es el trabajo que Usted supervisa?

NOZUE: Para que se entienda, yo me ocupo de supervisar todo lo referente a las películas. Se podría decir que soy el que dirige todo el trabajo relacionado con los cortos que aparecen (risas), pero específicamente, me ocupo de los CGs. Mi trabajo consiste en llevar a buen puerto el trabajo, junto a Nomura, y comunicar nuestras decisiones al staff.

PREGUNTA: ¿Actualmente, que porcentaje de la película ha sido desarrollado?

NOZUE: Pues... Aproximadamente, un 10% (risas)... El trailer que mostramos en el anterior Game Show era un reclamo publicitario, y contenía

escenas que quizás no se incluyan finalmente en el film. Además, el CG de Cloud está siendo continuamente perfeccionado y pulido. Así que, se podría decir que solamente llevamos un 10% del trabajo terminado. El staff tampoco está completamente satisfecho con los resultados que se han obtenido hasta ahora, por lo que se puede afirmar que, en general, vamos a aumentar la calidad de la película.

PREGUNTA: ¿Cuál cree Usted que es el mayor atractivo de la nueva película?

NOZUE: Pues es precisamente, que no se trata de una simple película de CGs, sino que queremos darle una atmósfera especial. Ese es el concepto sobre el que trabajamos. Por ejemplo, estamos tratando todas las imágenes con unos filtros especiales para hacer que los movimientos y las cosas que aparecen en pantalla tengan una mayor sensación de realidad. Hasta ahora, ninguna película había usado este tipo de técnica.

PREGUNTA: Cambiando de tema... De forma aproximada, ¿Cuánto tiempo se tarda en realizar una escena que dure unos 3 minutos?

NOZUE: Tardamos aproximadamente un mes... Hay que tener en cuenta que eso incluye también el modelado de los personajes que aparecen en la escena. Si no tuviésemos que preocuparnos por el modelado, tardaríamos aproximadamente una semana... De todas formas, alcanzar los resultados que deseamos en los personajes, los paisajes o incluso la Materia que ha sido destrozada, exige bastante tiempo, claro está. Sabemos que tenemos una gran responsabilidad, pero no por ello dejamos de hacer nuestro trabajo mientras disfrutamos de él...

Desarrollando la nueva película de "Final Fantasy VII"

Hasta el momento, he participado en la producción de los cortos de "Final Fantasy IX" y "Final Fantasy X", pero estoy seguro de que lo que os podemos mostrar esta vez es algo completamente diferente a las imágenes convencionales de los cortos de "Final Fantasy", o de cualquier otro videojuego. Para ello, hemos desenfocado un poco la imagen, y nos hemos preocupado especialmente en el aspecto de las ropas, y demás... De alguna forma, se puede decir que lo que se verá en pantalla no será muy diferente a lo que vemos cada día con nuestros propios ojos. Personalmente, recuerdo muy bien lo gratamente sorprendido que quedé cuando vi por primera vez el videojuego de "Final Fantasy VII", y me gustaría que todos aquellos que vean la película que estamos desarrollando sientan la misma sorpresa. Por el momento, sólo hemos completado un 10% del trabajo total, pero nos estamos esforzando para que el resultado final sea mucho mejor de lo que hemos mostrado hasta ahora.

"Por el momento, sólo hemos completado un 10% del trabajo total, pero nos estamos esforzando para que el resultado final sea mucho mejor de lo que hemos mostrado hasta ahora."



Una esmerada sensación de profundidad.

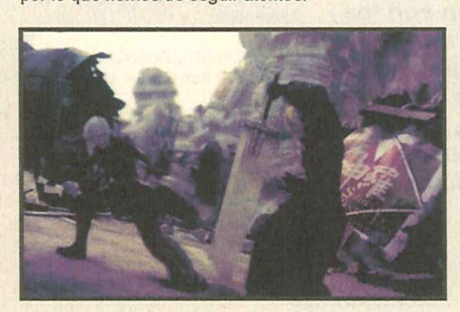
En esta escena, se puede observar perfectamente la sensación de profundidad que producen los rayos del sol entrando en la iglesia a través de las vidrieras.



Gracias a la fuerza de la Materia, Midgard fue antaño una próspera ciudad... Ahora parece muerta, y deshabitada... En la película podremos deleitar nuestros sentidos cuando nos demos cuenta del grado de realismo y profundidad que se ha conseguido al plasmar estas ruinas en la pantalla.



Estas son algunas de las imágenes que nos dejarán boquiabiertos... Las armas, la ropa, el pelo... ¡Todo parece tan real! Además, según parece, las imágenes que se han mostrado hasta ahora no son más que un prólogo de lo que nos espera.
La película se estrenará el verano del año que viene. Aún no se sabe en qué formato se venderá, por lo que hemos de seguir atentos.





¡El staff cuenta toda la verdad!

Por fin se desvela Kingdom Hearts 2. Su historia enlazará con la que termina en la versión de GBA... ¡Nos esperan muchas horas de juego, y una gran cantidad de secretos que descubrir! Hemos tenido la oportunidad de conseguir las entrevistas de 3 de las personas involucradas directamente en la creación de esta nueva aventura. Aquí van...

Kingdom Hearts, un juego lleno de misterio...

PREGUNTA: Kingdom Hearts 2 ha conseguido una gran expectación, pero ¿Qué tal va el desarrollo del juego?

NOMURA TETSUYA (director): La verdad es que hemos preparado unas cuantas imágenes para poder presentarlo al público, pero aún está en fase de desarrollo.

NOJIMA: Sobre todo la parte que a mí me toca (guión) (risas).

PREGUNTA: ¿El sistema de batalla tampoco está acabado?

KANEMORI: Pues... La verdad es que no, aún no (risas).

PREGUNTA: ¿Más o menos, hasta dónde han completado?

NOMURA: Al igual que Kingdom Hearts 1, Kingdom Hearts 2 constará de una serie de mundos que deberemos atravesar, pero como podéis imaginar, ahora mismo hay más mundos de la factoría Disney con los que podemos trabajar... Ya hemos terminado de esbozar los primeros días del juego, que transcurrirán en Twilight Town... A decir verdad, a la hora de ponernos a trabajar, no teníamos muy claro si íbamos a trabajar en un Kingdom Hearts 2, o en un juego totalmente distinto. Existía también esa posibilidad. Hubo muchos rumores acerca de todo esto, pero el staff no lo supo con certeza hasta el mes pasado, en el que decidimos anunciarlo oficialmente. Tras ello, decidimos dar una pequeña muestra en el Game Show... Los miembros que participan esta vez en el desarrollo de Kingdom Hearts 2 son prácticamente los mismo de Kingdom Hearts 1.

"Al igual que Kingdom Hearts 1, Kingdom Hearts 2 constará de una serie de mundos que deberemos atravesar, pero como podéis imaginar, ahora mismo hay más mundos de la factoría Disney con los que podemos trabajar."

PREGUNTA: Esta vez, lo llevan todo en el más absoluto de los secretos (risas)... ¿Podrían comentarnos algo acerca de Sora?

NOMURA: Podemos adelantar que Sora será también el protagonista de este nuevo Kingdom Hearts 2. Aunque nos reservamos alguna sorpresa (risas)... Aquellos que jueguen al Kingdom Hearts de GBA, podrán hacerse una idea de a qué me refiero. No puedo desvelar más ahora mismo, porque arruinaría algunos de los secretos de la entrega de GBA (risas). Siento no poder ser más conciso... Pero, en resumidas cuentas: sí, creo que Kingdom Hearts 2 comienza lleno de misterio.

KANEMORI: Aún no podemos hablar abiertamente, pero últimamente nos hemos dado cuenta de algo, y ese "algo" es, precisamente, una de las razones que hicieron de Kingdom Hearts un gran juego... Esperamos repetir la misma fórmula con Kingdom Hearts 2.

KANEMORI YUICHI

El desarrollo de "Kingdom Hearts" comienza con grandes expectativas e ilusiones, y continúa así hasta el final, ¿no creéis? (risas)... Siempre queremos añadir esto o aquello, y no podemos parar. Tenemos que seguir siempre con ese frenético ritmo de trabajo, ya que continuamente se nos ocurren nuevas ideas para usar en el juego (risas). En Kingdom Hearts 1 fue así, y estoy seguro de que también será igual con este nuevo Kingdom Hearts 2.

KAZUNARI NOJIMA

Me propuse a mí mismo escribir por una vez el guión sin ver ninguna de las películas de Disney, pero me fue imposible (risas). Por ejemplo, me hace falta para saber qué bruja apareció en tal o película, sobretodo si se trata de obras muy antiguas. Esta vez, el trabajo estamos trabajando muy duro para volver a ofrecer al público lo mejor de nosotros.

Aún hay mucho guión por escribir acerca de Kingdom Hearts (1). Desde la aparición de Kingdom Hearts, hemos disfrutado de nuevas películas de Disney, y juegos... Hace algún tiempo decidimos qué personajes de Disney iban a aparecer en este nuevo Kingdom Hearts...Habrá personajes que todos esperan ver, pero también algunos que sorprenderán a todo el mundo (Nomura).

Habrá mucha más variedad que en Kingdom Hearts 1 (Kanemori).

En Kingdom Hearts apareció algún personaje de Final Fantasy, y en esta nueva entrega... ¡lo harán al menos 10 más! (Nomura).

El Oso Pooh y compañía son personajes obligados también en esta ocasión... ¡Todos esperamos verlos de nuevo!

Los personajes de Final Fantasy también aumentarán en número en esta ocasión... ¡Se aceptan apuestas! (Nomura).

Acerca de Kingdom Hearts (2). ¿Utilizarán nuevas técnicas en Kingdom Hearts 2?

Es una lástima, pero no se ha podido usar ninguno de los datos que teníamos del Kingdom Hearts original... Y es que el motor

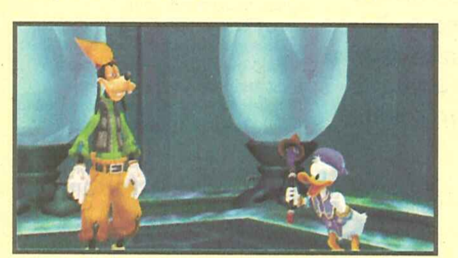




gráfico de Kingdom Hearts 1 no es lo suficientemente potente como para aguantar el ritmo que pide este Kingdom Hearts 2... Hemos tenido que construir un nuevo motor gráfico partiendo desde cero (Nomura).





No hemos de olvidar que Kingdom Hearts 1 fue una auténtica obra de arte, y debemos valorarlo como tal... Pero ¡preparémonos para lo que se nos avecina con Kingdom Hearts 2!

PREGUNTA: Por cierto, esta vez tampoco hemos podido ver ninguna escena de lucha... ¿Cambiará en algo la jugabilidad o la dificultad?

KANEMORI: Acerca del sistema de juego puedo decir que, tras terminar Kingdom Hearts 1, comencé a trabajar inmediatamente en "Final Mix", por lo que pensaba que no habría que realizar ningún cambio en especial... Pero, tras mirar el asunto desde una perspectiva diferente, me di cuenta de que en realidad había muchos puntos que se podrían modificar. Comencé a trabajar en Kingdom Hearts 2 tal y como lo hice con Kingdom Hearts, pero comprendí que podríamos desarrollar el juego en una dirección diferente. En lo referente a la dificultad del juego, hemos decidido incluir un opción para poder regularla, de forma que cualquier persona pueda sentirse cómodo al jugar.

"Comencé a trabajar en Kingdom Hearts 2 tal y como lo hice con Kingdom Hearts, pero comprendí que podríamos desarrollar el juego en una dirección diferente."

PREGUNTA: Comparándolo con Kingdom Hearts, los personajes serán 1 año mayores... ¿Habrá algún cambio en las voces de los personajes?

NOMURA: Aún no nos hemos metido en el tema de las voces. De todas formas, sabemos que las voces que utilizamos en Kingdom Hearts 1 han dejado una profunda impresión en los jugadores... El chico que puso la voz a Sora (Iriya Jiyuu) tenía 15 años, y la chica que prestó su voz a Kylie (Uchida Risa) contaba con sólo 14. No sé si su voz habrá cambiado ahora, pero si podemos seguir contando con su colaboración, y no hay problema alguno, pensamos que sería fantástico que trabajasen con nosotros de nuevo.

PREGUNTA: ¿Y qué hay de los nuevos personajes?

NOMURA: Habrá muchos personajes nuevos. Esto hace que mi trabajo aumente considerablemente (risas), pero siempre es gratificante hacerlo. No es algo que me agobie. Con el personaje de Sora, me pasa lo mismo.

PREGUNTA: Suponemos que el trabajo de guión de Nojima-san aún estará lejos de concluir, pero... A su juicio ¿Cuál el principal gancho con el que contará el juego?

NOJIMA: En esta ocasión, en lugar de un gran misterio que continúa en el tiempo, tendremos varios misterios mezclados. Y eso, para un guionista, supone una gran cantidad de trabajo (risas). A veces, incluso tengo que revisar una y otra vez la historia para no equivocarme. En ese sentido, creo que Kingdom Hearts 2 contará con una historia realmente interesante. Habrá misterios, pero podremos ir resolviéndolos progresivamente a lo largo del juego.

PREGUNTA: Aún queda mucho por delante, pero... ¿El juego incluirá cortos como pasó con Kingdom Hearts 1?

NOMURA: Suponemos que será algo parecido a la primera parte de Kingdom Hearts, pero no podemos afirmarlo con certeza ya que el equipo que se ocupa de los cortos está ahora mismo trabajando en la película de Final Fantasy VII. Hasta que no terminen... Bueno, en realidad, ellos dicen que ahora mismo no pueden permitir que su trabajo en Final Fantasy VII se atrase (risas).

PREGUNTA: ¿Habrá esta vez mini juegos como la arena de combate de Kingdom Hearts 1?

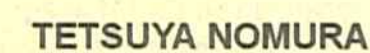
NOMURA: Eso es algo que aún está por decidirse... Aunque no creo que haya ningún impedimento para ello.



PREGUNTA: Aproximadamente, ¿Cuándo podremos disfrutar de Kingdom Hearts 2? Suponemos que antes de que salga la versión para GBA...

NOMURA: Hum... La verdad es que Square tiene preparados otros grandes títulos. Esperamos lanzar Kingdom Hearts 2 una vez que la avalancha de títulos se haya calmado un poco... Por el momento, no armaremos mucho escándalo (risas). En especial, el contenido con el que trabaja el equipo de Kingdom Hearts es muy especial, con información clasificada como "Top Secret"... Incluyéndome a mi mismo, somos 3 personas las que disponemos de toda la información. Tenemos tantos datos e información sobre la que trabajar, que seguro que todo rumor que oigáis se queda corto (risas). ¡Tanto es así que el propio director de Buena Vista Games nos ha pedido personalmente que desarrollemos todos los Kingdom Hearts que podamos! (risas). Por mi parte, estoy poniendo toda mi ilusión en esta segunda parte, sin pensar en lo que pueda venir después. Y eso lo hago, porque sé que si no realizamos un excelente trabajo con Kingdom Hearts 2, es seguro que no habrá continuación alguna.

"La verdad es que Square tiene preparados otros grandes títulos. Esperamos lanzar Kingdom Hearts 2 una vez que la avalancha de títulos se haya calmado un poco."



TETSUYA NOMURA

Cuando desarrollamos el primer Kingdom Hearts, tuve tiempo de sobra, por lo que pude ocuparme de todos los detalles y de pensar cómo quería hacer las cosas, pero desde que comenzamos con "Final Mix", he ido delegando poco a poco mi trabajo en otras personas, para ir dedicándome cada vez más a decidir en términos generales qué tipo de juego e historia se ha de narrar.

¿Cuál será la canción principal de Kingdom Hearts 2?

Todos recordamos la exitosa canción "Hikari" que Utada Hikaru interpretó para Kingdom Hearts 1, pero... ¿Y Kingdom Hearts 2? "Estamos considerando varias posibilidades, pero hemos de ocuparnos antes del juego en sí. Aún es pronto para decir quien colaborará esta vez con nosotros (risas). Suponemos que lo decidiremos una vez se haya fijado la fecha de lanzamiento del juego. Aún queda bastante tiempo (risas)", nos comenta Nojima-san. Todos tenemos las esperanzas puestas en que se trate de otro gran hit musical.

Acerca de Kingdom Hearts (3). ¿Contaremos con la Goomi-Ship de nuevo?

Suponemos que sí... Y con Cid también, claro (risas).

Estamos sopesando incluir una nueva Goomi-Ship...En Kingdom Hearts 1, nos quedamos con ganas de explorar un poco más este campo. ¿Cómo? ¿Cid? Hum... (risas). ¡Supongo que también estará nuestro querido Cid! (Nomura).

Cid es un personaje invitado de Final Fantasy VII. ¿Lo veremos de nuevo en Kingdom Hearts 2?

En Kingdom Hearts 1 podíamos desplazarnos gracias a la Goomi-Ship. ¿Disfrutaremos de unos mini juegos más potentes que los de entonces?

Acerca de Kingdom Hearts (4). ¿Sabremos más de este juego en el próximo E3?

Os hemos adelantado un poco de información acerca de Kingdom Hearts 2, pero a partir de ahora, tenemos que guardar silencio (risas), ya que el juego está en pleno desarrollo.
Por supuesto, nos ocuparemos de anunciarlo oficialmente cuando llegue su hora, pero por el momento creemos que la próxima vez que hablemos de este proyecto será en el próximo E3 que se celebrará en Mayo del 2004...
Además, Kingdom Hearts tuvo también mucha popularidad en el extranjero, por lo que debemos mostrarlo en otros países...
Os rogamos que esperéis pacientemente a nuevas noticias (Nomura).

"Os hemos adelantado un poco de información acerca de Kingdom Hearts 2, pero a partir de ahora, tenemos que guardar silencio (risas), ya que el juego está en pleno desarrollo."

Por lo tanto, tendremos que esperar aproximadamente un año para poder jugar a Kingdom Hearts 2...
Como dice Donald en la foto adjunta: "!Daos prisa! ¡No os durmáis en los laureles!" (risas).
Las imágenes que se vieron en el Game Show de Tokyo...

Kingdom Hearts 2 se presentó sin aviso previo en el Game Show de Tokyo. En el número de Mayo de la revista "Dorimaga", Nómura Tetsuya negaba la existencia de Kingdom Hearts 2... Entonces, ¿de dónde ha salido el Kingdom Hearts 2 que vemos ahora? Nomura-san nos habló acerca de las nuevas imágenes .

Existia la posibilidad de que no fuese un Kingdom Hearts 2...

Fue en el mes de Agosto cuando se concretó el proyecto de Kingdom Hearts 2. Esperábamos a que Disney diese el visto bueno al título que hoy nos ocupa. El año pasado, lanzamos "Final Mix", y preveíamos que Kingdom Hearts 2 sería nuestro próximo proyecto. Había varios rumores extendiéndose acerca del desarrollo del juego, aunque la gran mayoría de ellos no eran ciertos. Yo, más que nadie, esperaba poder anunciar oficialmente el desarrollo de Kingdom Hearts 2, y por fin ha llegado ese momento, por lo que ya puedo explicar algunas cosas acerca del juego.

En esta imagen vemos a un personaje completamente vestido de rojo que está hablando con un hombre cubierto con una capa negra. ¿Estarán preparando un plan para apoderarse del Mundo de la Sombra y del Mundo de la Luz? ¿O quizás planean acabar con la vida de Sora, el portador de la Key Blade?

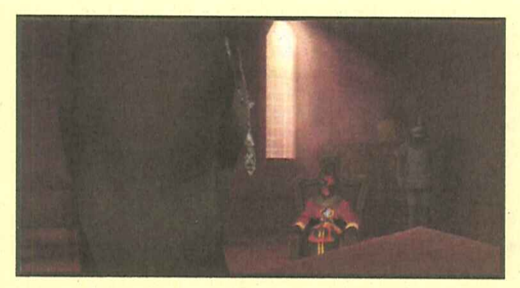
La película que se vio en el Game Show duraba unos 3 minutos...

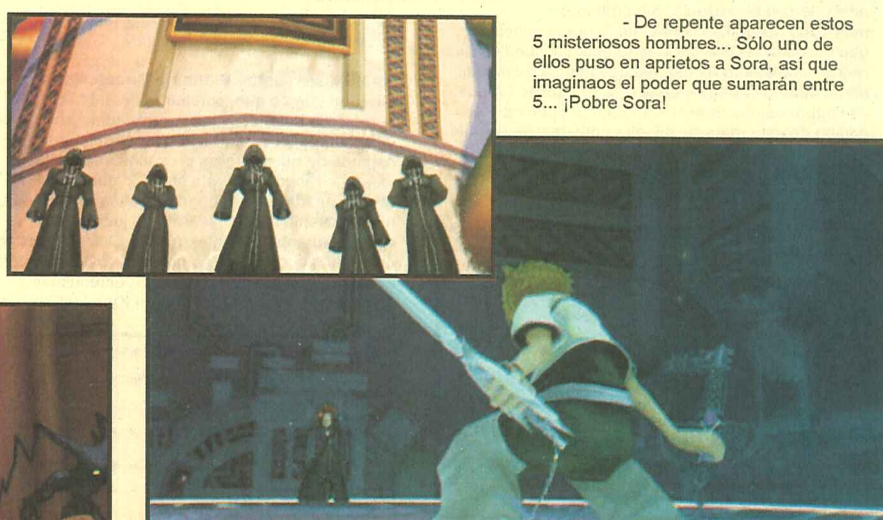
Sin embargo, gran parte de su contenido no era comprensible aún por los espectadores... La escena más llamativa fue aquella en la que aparecían varios hombres cubiertos completamente por unas túnicas negras. ¡Vuelven estos personajes para ponerle las cosas difíciles a Sora, como ya hicieron en "Final Mix"! Pero, ¿cuántos de ellos habrá ahora? Y, ¿quién será el elegante hombre que aparecía junto a ellos en el tráiler?
¡Nomura Tetsuya nos lo revela!

"Como podéis observar, cada vez hay más misterios (risas)... Creo que no me equivoco al afirmar que el grupo de hombres vestidos completamente de negro a sido una de las cosas que más ha sorprendido al público. Pues bien, jugarán un papel importantísimo en el juego... Una vez inmersos en la historia, descubriremos, una por una, sus identidades. En cuanto al hombre vestido de rojo, confirmo que se trata de un personaje nuevo, y que será vital para el desarrolla de la trama. Oculta un terrible secreto, que no se irá desvelando hasta que hayamos llegado a la mitad del juego aproximadamente. ¡Eso es todo por hoy! (risas)" (Nomura).



- De repente aparecen estos 5 misteriosos hombres... Sólo uno de ellos puso en aprietos a Sora, así que imaginaos el poder que sumarán entre 5... ¡Pobre Sora!





¡El staff revela todo acerca del nuevo juego!

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES
チェインオブメモリーズ

Se acaba de confirmar una versión del juego Kingdom Hearts para la consola Gameboy Advance. El juego contará con unos gráficos y sonidos increíbles, pero lo más importante es que narrará los sucesos que enlazan los juegos Kingdom Hearts 1 y Kingdom Hearts 2... Interesante, ¿verdad? Hemos tenido la ocasión de conocer todos los detalles de mano del mismísimo staff que está desarrollando el juego... ¡Aquí tenéis todo lo que necesitáis conocer!

Nomura Tetsuya, Director

Siempre es fantástico ver dibujos animados en la pantalla de un videojuego (risas)... Últimamente, los creadores de juegos están acostumbrados a trabajar sin ningún tipo de limitaciones en el soporte, pero al trabajar en este proyecto, nos hemos dado cuenta de que desarrollar un título asi con algunas de ellas es algo también muy gratificante.

PREGUNTA: Ha sido una gran sorpresa para todos el saber que este título va a ser desarrollado para la GBA. ¿Para cuando podremos disfrutar de él?

NOMURA: La verdad es que al principio, no teníamos pensado desarrollarlo para GBA, ya que pensábamos que un Kingdom Hearts sería imposible. Nuestro staff está actualmente trabajando en el desarrollo de Kingdom Hearts 2, así que pensamos en encargarle el título de GBA otra de nuestros departamentos. Fue entonces cuando una de nuestras empresas en Kyoto, llamada Júpiter, nos mostró una GBA cargando sin ningún problema uno de los cortos que aparecían en el juego original Kingdom Hearts para PS2. Pensamos: "!Madre mía! Es genial!". Así que, sin más dilación, decidimos seguir adelante con el proyecto. Sin embargo, más tarde nos dimos cuenta de la gran capacidad que necesita la GBA para reproducir un video de una calidad semejante (risas), así que hemos de decidir ahora cuánto debemos comprimir los datos. Lo que es seguro es que deseamos meter el opening y el ending de esta manera, mientras nos resulte posible.

PREGUNTA: ¿Es cierto que en el nuevo Kingdom Hearts para GBA se podrá luchar con cartas?



NOMURA: Sí, pero no se tratará de una lucha de cartas cualquiera, sino que también afectará al desarrollo de la historia principal. En lugar de "cartas", nosotros las denominamos "trozos de memoria".

PREGUNTA: ¿Tiene entonces eso algo que ver con el subtítulo "Chain Of Memories"?

NOMURA: Exacto. Los "recuerdos" y la "memoria" serán piezas claves en la historia, y las cartas estarán íntimamente ligadas a estos conceptos... Los "trozos de memoria" serán la clave del juego. La memoria de Sora de los acontecimientos que tuvieron lugar en Kingdom Hearts 1, ha sido esparcida en formas de cartas. Es por ello, por lo que tendremos que ir abriéndonos paso por el juego a base de luchar usando estas cartas como arma. Será algo parecido a invocaciones (risas), aunque hemos de tener en cuenta que la historia también se verá reflejada dependiendo de la forma que tengamos de usar las cartas.

> ***"Quizás el sistema de juego difiera un poco respecto de la versión PS2, pero estamos seguros de que todo el mundo quedará satisfecho con el resultado."***

PREGUNTA: ¿Tendrá el juego también grandes dosis de acción?

KANEMORI (Battle Planning Director): Hay que tener en cuenta que, comparada con la PS2, el número de botones, y las capacidades gráficas de la GBA son muy diferentes. Sin embargo, estamos seguros de que aquellas personas que hayan jugado a Kingdom Hearts en PS2, quedarían desilusionadas si al probar la versión de GBA se diesen cuenta de que se trata de juegos completamente diferentes (risas). Quizás el sistema difiera un poco, pero estamos seguros de que todo el mundo quedará satisfecho con el resultado. Sabrán que siguen jugando a un Kingdom Hearts...





Creemos que será un juego que podrá disfrutar todo tipo de personas.

PREGUNTA: ¿Cuál será la duración del juego?

NOMURA: Hombre, comparándolo con Kingdom Hearts 1 o Kingdom Hearts 2, la historia será bastante más corta, pero será en juego de GBA en el que la diversión residirá en las numerosas modalidades de juego. También incluiremos un Autosave. A mí ya me ha pasado varias veces el estar jugando a la GBA mientras espero en la cola de un cine, y darme cuenta de que no me iba a dar tiempo de terminar la partida (risas). Así que nos ocuparemos de que no vuelva a ocurrirle algo parecido a nadie más. Queremos que se trate de un juego fácil de jugar, pero que tenga un buen trasfondo.

Aunque el sistema haya cambiado, seguirá siendo un Kingdom Hearts
Check 1. ¡Luchemos usando las cartas!

¡Las peleas de la versión GBA, se desarrollarán usando cartas!
Al usar cartas, podremos ir desatando diversas técnicas. Además, podremos ver en todo momento las cartas que el enemigo planea usar... ¿Podremos entonces planear un contraataque?

¡Al usar 3 cartas de "Relámpago", aumentaremos su poder!
En esta versión también conseguiremos premios al derrotar a los enemigos. Al recogerlos, podremos

recuperar nuestros HP, entre otras cosas. ¿Habrá nuevos efectos?

Dependiendo del arma que empuñemos, los golpes especiales también cambiarán.

Check 2. ¡También lucharemos contra los jefes finales!

El elemento acción también estará presente en la versión de GBA.

Nos enfrentaremos a jefes finales de desorbitadas proporciones. ¡Preparaos porque son capaces de usar cualquier carta que hayamos visto hasta el momento!

PREGUNTA: No será un remake de Kingdom Hearts 1, ¿verdad?

WATANABE (Guionista): No. Es la continuación de la primera parte, por lo que la historia será completamente nueva. La impresión que tendremos será la de estar jugando a una especie de pequeño episodio de la serie Kingdom Hearts. Se tratará de el puente que conecte Kingdom Hearts 1 y Kingdom Hearts 2, pero también será una historia autoconclusiva, aunque continuará en Kingdom Hearts 2.

NOMURA: Esta vez, no tendremos que ir pasando por varios mundos diferentes, sino que la historia completa transcurrirá en el "Castillo del Olvido". En propio castillo estará lleno de misterios, y no sólo contará con las habitaciones, sino con diversos mundos en su interior.

PREGUNTA: Hemos oído que esta vez también aparecerá el Rey Mickey, (risas)...

NOMURA: ¡Nos habéis pillado! (risas). Quizás habréis oído también que aparecerá un personaje con el pelo rojo... La historia se centrará en los personajes principales de Kingdom Hearts 1, y narrará sus peripecias y aventuras. También estamos preparando varios eventos importantes para añadir a la trama principal de la historia.



"Es la continuación de la primera parte, por lo que la historia será completamente nueva. La impresión que tendremos será la de estar jugando a una especie de pequeño episodio de la serie Kingdom Hearts."

PREGUNTA: ¿Y qué hay del guión?

WATANABE: El tema principal será la "Memoria". La memoria es en ocasiones muy vaga, y pensamos que podemos hacer mucho juego con elementos como el olvido, o incluso recuerdos que estaban sepultados en la memoria pero que resurgen con el paso del tiempo... Pensamos que las personas que jueguen a Kingdom Hearts en GBA quedarán gratamente sorprendidas.

NOMURA: Así es... Además, cuando le enseñamos el guión a Disney, quedaron muy satisfechos de su originalidad.

PREGUNTA: Por lo que vemos, el desarrollo del juego será en 2D, ¿verdad?

NOMURA: Así es... Pero es remarcable el hecho de que nuestros colaboradores de Júpiter están plasmando en un entorno de 2 dimensiones muchas de las acciones que los personajes del Kingdom Hearts original eran capaces de realizar. Por supuesto, no serán todas (risas), pero estarán las más importantes. Además, tendrán muchas animaciones.

PREGUNTA: Y, ¿Acerca de la fecha de lanzamiento?

NOMURA: Por ahora, lo único que podemos decir es que será en el año 2004, y antes de que salga Kingdom Hearts 2, claro está. ¡Ya sabéis! ¡Hay que disfrutar de la versión de GBA mientras desarrollamos el Kingdom Hearts 2!

WATANABE: ¡Oops! Pues a mí, aún me queda bastante guión por escribir...

NOMURA: Bueno, por ahora no llevamos ni la mitad del juego terminado...
Las imágenes que aparecen ahora no son versiones finales, claro está. Tenemos que aumentar su calidad. En total, tendremos 3 Kingdom Hearts, pero lo hemos planeado de tal forma que cualquier persona podrá comenzar cualquiera de las 3 partes sin problema alguno. Me alegraría saber que hay gente que, tras jugar al Kingdom Hearts de GBA, decide embarcarse en la aventura del Kingdom Hearts original de PS.

KANEMORI: Los 3 serán juegos con sistemas diferentes. Creo que el mundo de Kingdom Hearts da cabida a varias formas de juego.

WATANABE DAIYUU

"Para mí, es la primera vez que trabajo en un juego de dibujos animados, así que estoy aprendiendo mucho", nos comenta el guionista de la versión de GBA, Watanabe-san.
Acaba de terminar el guión de "Final Fantasy X-2 International", y ya está metido de lleno en este nuevo proyecto...



Check 3. Acumular carta desata terribles fuerzas...
La misión de las cartas no es únicamente la de activar técnicas especiales. Al acumular determinadas cartas, podremos contar con la ayuda de otros personajes.
Al luchar junto a ellos, podremos enfrentarnos a cualquier peligro... ¡Y Cloud es uno de ellos!

Si usamos 3 carta de Goofy al mismo tiempo, ¡Goofy se unirá a nosotros en la lucha!

Cloud volverá a aparecer en el Kingdom Hearts de GBA. Habrá, por supuesto, otros inesperados (e incluso nuevos) personajes que apoyarán a Sora en su cruzada.

Check 4. Y la historia nos lleva a Kingdom Hearts 2...
"Cuando ganamos algo, también perdemos algo"... Eso nos enseñará la versión de GBA. ¿Será el "Castillo del Olvido" un mundo creado por la mente de Sora?
La versión de GBA nos depara muchos interrogantes, y servirá de puente de enlace entre Kingdom Hearts 1 y Kingdom Hearts 2... ¡No podemos perdérnoslo!

¿Olvidaremos a Rick y a Kylie dependiendo de las decisiones que tomemos?

Sora narra sus aventuras anteriores... Quizás los "Trozos de Memoria" sean la clave...
Los misterios que quedaron sin desvelar en Kingdom Hearts 1 quizás tengan solución ahora... ¿Cuál será la meta del "Hombre Misterioso"?

En los eventos, podremos observar cómo los personajes son capaces de hablar gracias a las animaciones faciales.





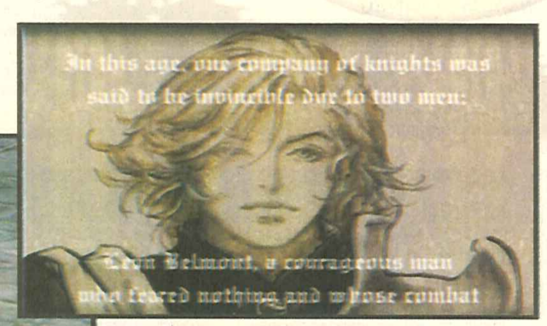
Lo peor que le puede suceder a un juego es tener unos antecesores tan, a priori, inalcanzables como los de una saga que ha nacido casi con nuestra concepción de lo que es un videojuego. Mitad mito y mitad virguería lúdica, *Castlevania*, es una familia de juegos de acción y plataforma con el siempre atractivo trasfondo de lo gótico y lo vampírico. ¿Estará este título a la altura de las circunstancias?

Castlevania®
Lament of Innocence

Hace muchos, muchos años...

Corren los últimos años del siglo XI d.C. La debilidad de las monarquías que dieron comienzo a unas interminables guerras feudales han hecho necesaria una reforma de la ley ha dado lugar a compañías de caballeros que, por mandato eclesiastico, han de velar por la justicia. De entre todas destaca una a la que dos nombres propios han dado fama de invencible: *Leon Belmont* (cuyo coraje y destreza en el combate no tienen igual) y *Mathias Cronqvist* (ilustrado de excepción y genio táctico) que tras la muerte de *Elisabetha*, su esposa, pierde el juicio y cae enfemo.

Ha pasado un año desde entonces y un ejercito de monstruos aparentemente liderado por *Walter Bernhard*, señor de un bosque olvidado por la luz del sol, se erige en el reino sin que La Iglesia, preocupada únicamente por el paganismo, permita a los nobles combatirlos sin autorización.
Deliberadamente irrumpen en el hogar de *Sara Trantoul*, la amada de *Leon Belmont*, y es secuestrada llevando al héroe de nuestra historia a renegar de su título nobiliario para afrontar su destino en el castillo donde es retenida.



Hasta aquí llega la esperada (y resumida) introducción de ***Castlevania: Lament of Innocence*** para **PlayStation 2** que, desde su anuncio hasta su salida, prometía ser el primer capítulo de la saga y que toma elementos de la obra de *Brahm Stocker* dejando de lado nombres propios del libro original ("***Drácula***", claro) como *Vlad Tepes* variando, además, determinados elementos para hacer de esta historia algo más original y acorde con los episodios consecuentes añadiendo la alquimia (en torno a la cual girará esta entrega)

Articulo "*Castlevania - Lamment of Innocense*" por Donnie Darko (the_last_galerians@hotmail.com)

¿Qué tenemos aquí?

Esta entrega de la historia, de la mano de **Konami** (cómo no) salió a la venta en Japón (el pasado día 27 de octubre del presente año) seis días después que en Estados Unidos sin ninguna novedad conocida salvo la inclusión de un goloso pack de coleccionista que, como es ya corriente, incluirá, por un pequeño desembolso más, un CD promocional con la música del juego compuesto por 13 pistas de lo que será la banda sonora original, una ilustración publicitaria de *Ayami Kojima* y un calendario con otros 12 trabajos de la misma artista.

En la promoción de este juego se ha echado mano de *Sonim*, una joven modelo y cantante de 20 años que ha sido la cara de ***Castlevania: Lament of Innocence*** ante el público en anuncios de televisión y ruedas de prensa luciendo el uniforme del héroe. Aun no hemos escuchado nada de ella pero estamos impacientes. En la web japonesa (*http://www.konamityo.com/CV21/index.html*) encontraréis, además de cantidad de información en japonés y otros bienes, una "habitación" dedicada a esta joven promesa.

Nuestro objetivo en el juego será, esencialmente, abrirnos paso entre trampas, pruebas y monstruos a fin de derrotar a los cinco guardianes del maestro del castillo (*Walter*) al tiempo que exploramos sus no pocos rincones a fin de hacernos con "*reliquias*", "*orbs*" y otros objetos de interés sobre cuyo papel nos extenderemos al hablar de la jugabilidad.

En resumidas cuentas se trata de esto aunque a cualquiera que haya jugado a otro título de esta serie no le habremos dicho casi nada nuevo y, creemos, sabrá que "matar al malo final" es realmente lo que menos importa.





La estructuración de las fases rompe un poco con lo visto anteriormente volviendo a los orígenes de la saga, topándonos con una estructura algo mas lineal que en las últimas entregas en que a través de transportadores accederemos a las cinco zonas diferenciadas: "*Anti-Soul Misteries Lab*", "*Garden Forgotten by Time*", "*House of Sacred Remains*", "*Dark Palace of WaterFalls*" y "*Ghostly Theatre*". No seremos nosotros quienes os desvelemos qué enemigo final hay al final de cada una de esas fases...aunque destacaremos que uno de ellos será, mediante truco, un personaje seleccionable al terminar el juego y que otro es *Medusa* (*Leon* omite grácilmente el nombre), un interesante guiño a la mitología griega adaptado "a la japonesa" (si, lanza rayos, vuela y es una orgullosa aristócrata). A pesar de ser independientes unas fases de otras las encontramos enlazadas en lo que a encontrar "secretos" se refiere y, si de verdad tenemos intención de sacarle todo el jugo a este juego, no pararemos de ir de una fase a otra buscando llaves y objetos que nos abran paso.

El juego, al igual que la banda sonora y el número de enemigos se hace realmente algo escaso y repetitivo (no todo iba a ser bueno). La carencia de elementos de corte *R.P.G.* como poder alternar entre armas principales variadas, lo limitado de la escudería y un dudoso sistema de desvelarnos las habilidades no a medida que las descubrimos sino cuando se nos otorgan al ir matando enemigos así como una ,justificable, por motivos de argumento, carencia de personajes secundarios son algunos de los puntos flacos de este juego.

Pero entremos en materia...





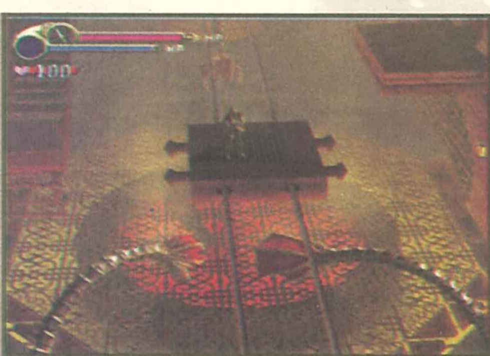


Me gusta lo que veo

Sea en dos, tres o catorce dimensiones ***Castlevania:Lament of Innocence*** es un juego BONITO. No es lo mejor que se ha visto en **PlayStation 2** y de eso dan fe efectos algo pobres como el del agua, el del fuego y algunas vidrieras algo lamentables que pueblan el castillo (solo por poner algunos ejemplos) pero ningún aficionado debería poder quejarse pues el acabado general del castillo es extraordinario. Desde los diseños de las baldosas de los pasillos hasta la bóveda que alberga nuestros últimos combates pasando por los satánicos grabados en los portones y los cientos de esculturas sacras y paganas...todo está dispuesto al detalle.

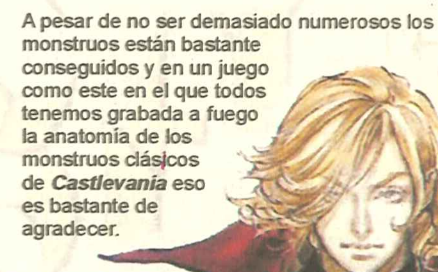
El diseño de personajes e ilustraciones vuelve a ser patrimonio de la detallista *Ayami Kojima*, la cual está ligada a la saga desde que *Koji Igarashi* (director) la fichase para aquel "*gaiden*" (historia paralela) que fuese ***Symphony of the Night***. Desde entonces sus diseños son casi emblemáticos para ***Castlevania*** habiendo participado tambien en otros títulos como ***Aria of Sorrow*** o ***Harmony of Dissonance***. El *booklet* de este juego es una joya gracias a la mano de esta japonesa que, hasta entonces, solo había trabajado en el mundo del videojuego ilustrando ***Soldnerschild*** de **Koei**.





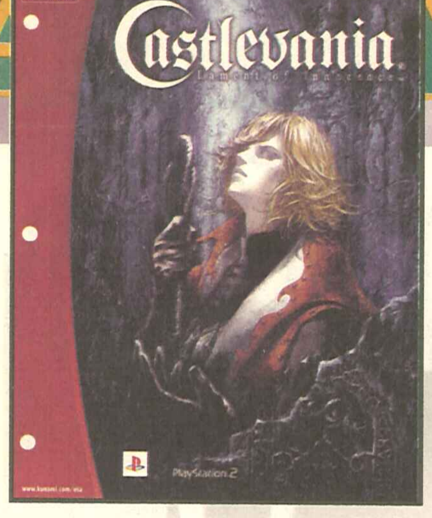
El motor gráfico es más que correcto. Pocos juegos pueden presumir de correr a 60 *fps* (imágenes por segundo) en todo momento. Esta premisa junto a la de la dotar a los escenarios de profundidad y el uso de la cámara han sido las mínimas que el señor Igarashi ha impuesto a su equipo. El resultado a la vista está y si bien se echa en falta una mayor definición como la que engalanaba a ***Devil May Cry*** bien es cierto que el aquí firmante se quita el sombrero al no haber presenciado mas que UNA ralentización en todo el juego (en la primera parte de la batalla final). De cualquier manera siempre habrá quien se pregunte por qué nuestro látigo atraviesa las paredes mientras que nuestros cuchillos se estrellan, naturalmente, contra ellas generando, por cierto, una algarabía de sonidos distintos en función de la posición en que la pared se encuentre respecto a nosotros (la magia del Dolby).
Las secuencias cinemáticas están generadas también por este engine. Si alguien esperaba videos CG (*como nosotros, que nos moriremos con las ganas de ver los vampíricos diseños de Kojima en movimiento*) no estan de enhorabuena.

El uso de la cámara es un punto conflictivo. Por un lado corrige aquel gran punto negro de ***Castlevania 64*** aportando una cámara semi-fija que no falla en los momentos en que las plataformas entran en juego y que, por norma nunca permitirá que un enemigo nos ataque desde un ángulo muerto situándose además en determinados ejes si la acción lo requiere. Esto ha conseguido que el juego gane puntos pero a la vez la cámara fija hace que el ocultar secretos sea algo aparatoso pues si se trata de, por ejemplo, un punto en alto la cámara tendrá que dar un sospechoso giro pues si no no tendremos forma de advertir su presencia. Todo esto sin mencionar que es un crimen que no hayan puesto un modo en primera persona con zoom para deleitarse con las vistas, pero eso es tristemente usual.



A pesar de no ser demasiado numerosos los monstruos están bastante conseguidos y en un juego como este en el que todos tenemos grabada a fuego la anatomía de los monstruos clásicos de ***Castlevania*** eso es bastante de agradecer.





¿Has oído eso?



La trayectoria de *Michiru Yamane* es demasiado extensa como para ponerla aquí sin arriesgarnos a que *MrKarate*, redactor jefe, se plantee abrirnos el torso, llenarnos de ratas y volvernos a coser... sin embargo destacaremos que comenzó su andadura con ***Castlevania Bloodlines***, alcanzó el reconocimiento profesional en **Konami** allá por 1985 cuando compuso los conocidos temas de su mata-marcianos ***Twin Bee*** y que es la responsable de auténticos pelotazos como la *B.S.O.* de ***Castlevania: Symphony of the Night*** o ***Castlevania: Aria of Sorrow***.

Tenemos entre manos una banda sonora que nos sobrecogerá en la mayoría de sus temas que, según la propia autora en una entrevista concedida a **Electronic Gaming Monthly**, trata de romper con su última tendencia en el uso de instrumentos cambiando guitarras eléctricas por órganos, sintetizadores y coros sin perder el marcado estilo de sus predecesores y potenciando la atmósfera gótica del juego.

Como ya mencionamos al principio de este artículo el número de pistas es algo limitado y, a pesar de lo alto del presupuesto para esta serie, la directora de sonido ha escogido no pisar estudio de grabación alguno ni contratar una orquesta dependiendo, quizás más de la cuenta, de sintetizadores lo cual, según algunas opiniones, ha dejado un cierto regusto a música discotequera.
Realmente el resultado es tan parecido que es más que satisfactorio pero esto unido a la carencia de soporte para *5.1* restan algo de solidez a este apartado (bien es cierto que es perfectamente compatible con *Dolby Prologic II* pero no es lo mismo).

¿Temazos? Los tiene. Dentro de poco nombres (algunos lo comparten con el título de su fase correspondiente) os serán muy familiares pues darán que hablar como **"House of Sacred Remains"**, **"Dark Night Tocatta"** o **"Lament of Innocence"** (*que recuerda en cada nota el sacrificio que Leon ha hecho para "disfrutar" del preludio a la batalla final que es la última fase y es la favorita del aquí firmante*).
Mención especial a la música de los créditos tras completar el juego.
¿Quién dijo que no encontraríamos otra remezcla del tema principal de ***Castlevania*** en este episodio?.



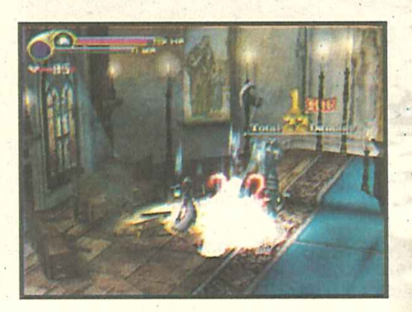
La versión americana goza tanto del doblaje original japonés como de otro en inglés; destacando este último gracias a una cuidada selección de dobladores (*la interpretación del personaje de Walter es sencillamente digna de galardón*) como es ya habitual en **Konami**, que siempre apuesta fuerte por unos doblajes de calidad.

El *sonido FX*, sin dejar de ser correcto, es un asoecti del que poco se puede decir pues echamos en falta algo de variedad y, bueno, no es que esperásemos que reinventasen nada pero habría sido de agradecer un grado de detalle acorde con el del aspecto gráfico. Dado que estamos rodeados de monstruos nos gustaría escuchar gruñidos y aullidos o, si estamos en una sala abovedada sin mobiliario, nos gustaría escuchar algo más de eco que en un pasillo.

Tengo un látigo











Pero no solo eso. *Leon Belmont* posee sin lugar a dudas el mayor y más variado armamento de todos los cazavampiros de su estirpe. Este consta de:

-Látigo de alquimia: *El clásico látigo de toda la vida con más funciones y combos que nunca. A medida que avanza el juego se van desvelando nuevas combinaciones y movimientos que podrás consultar en la Skill List. ¡Ojo! hay varios látigos ocultos.*

-Brazalete de alquimia: *Se trata del brazalete original de Leon hechizado por Rinaldo para contener y absorber el poder de ciertos ataques enemigos en modo de MP cubriéndose en un momento determinado.*

-Reliquias: *A través de ellas canalizaremos el MP que vayamos acumulando.Tienen poderes variados (incrementan el ataque o la defensa, trazan una estela de fuego por donde pasamos, etc..) y son los objetos que más nos costará hallar aunque algunos podremos comprarlas. Se activan y seleccionan exclusivamente mediante una Ventana en Tiempo Real (al igual que los objetos, equipamiento y lo que viene a continuación).*

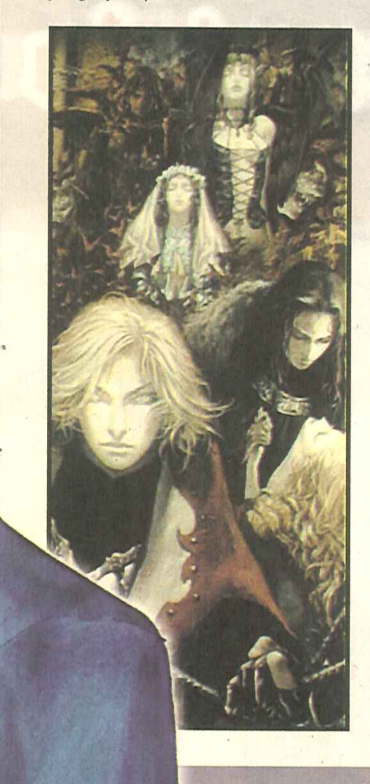
-Sub-Armas: *Las siempre clásicas cruces, cuchillos, hachas, etc... que adquieren un papel aun más relevante al permitirnos combinarlas con las Orbs que se desprenden de los jefes de fase al más puro estilo* ***Castlevania: Harmony of Dissonance****. Naturalmente estos ataques consumirán los "corazones" que vayamos obteniendo al romper lámparas como en todos los* ***Castlevania****.*

Leon Belmont, además de este arsenal, es capaz de ejecutar dobles saltos, apoyarse en las paredes para llegar mas alto (***Belmont May Cry***), efectuar acrobáticos desplazamientos rapidos para esquivar proyectiles, encaramarse a puntos de apoyo con el látigo y otras muchas acciones ofensivas que tal vez desnivelan mucho el juego en nuestro favor pero, en fin, *Leon* ha de hacer honor a su fama de caballero invencible con hechos.
Cualquier otra cosa que podamos necesitar la encontraremos en la tienda de *Rinaldo Gandolfi* a los pies del castillo.

Tal vez sea un poco osado decir esto



dado que aun no nos hemos encarado con el modo *Crazy* (Modo extradifícil al que tendremos acceso al completar el juego con *Leon*) pero los enemigos finales de cada fase pecan de facilones pues mientras que en otros ***Castlevania*** era fundamental encontrar rutinas y puntos débiles aquí se reduce a echarle paciencia y pócimas (y no siempre). Sin ser unos superdotados ningúno de estos enemigos nos ha llevado más de dos o tres intentos, y eso tratándose de un ***Castlevania*** da qué pensar.
De cualquier manera es muy ameno enfrentarlos pues nos deparan no pocas sorpresas como la de luchar contra nuestra réplica demoníaca cargada con unos poderes que no todos llegarán a obtener. Enfrentarnos a nuestro alter-ego es algo que siempre se agradece y no se daba desde ***Symphony of the Night***...y esta es la única sorpresa que revelamos, para conocer el resto ya sabéis lo que tenéis que hacer: comprar el juego y exprimirlo.



¿2D o 3D?



Castlevania: Lament of Innocence da un esperado por muchos y temido por demasiados giro a las 3D tras un poco afortunado intento en **Nintendo 64** (***Akumajo Dracula Mokushi Hashumi*** o ***Castlevania 64***) que, sin ser un mal juego, nos hizo asociar la idea de un ***Castlevania*** tridimensional al miedo...pero al miedo "de verdad", el de comprar un juego con serios problemas de programación (especialmente en lo que a juego de camaras se refiere). Esto unido a los dulces resultados obtenidos en sus incursiones, de nuevo bidimensionales y con algo más que guiños al ya legendario ***Symphony of the Night***, en **Game Boy Advance** abrieron un virulento debate entre los que abogaban por un nuevo título que aprovechase las posibilidades de **PS2** para un glorioso juego en 2D y los que apostaban por un juego en 3D digno de **Konami *(Metal Gear*, *Zone of Enders*...)** que encumbrase aun más a la saga y dejase a ***Devil May Cry*** en su lugar.

Dicen que las comparaciones son odiosas y probablemente tengan razón pero son inevitables en un caso como este.
Todos conocemos la paradoja que ha llevado a este juego a "parecerse" a ***Devil May Cry*** que, a su vez, se declara abiertamente "inspirado" por ***Castlevania***. Establecer una relación entre ambos es tan obvio como inútil. ***Lament of Innocence*** es un Castlevania de toda la vida aunque haya quien crea que ***DMC*** inventó el doble salto y los castillos góticos.

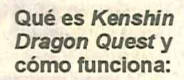
Asimismo el título que nos ocupa es un intento de redención de **Konami** para con los aficionados que no quedaron nada satisfechos con el anterior paso a las 3D en un juego que ni el propio *Igarashi* recuerda con demasiado cariño.

En conclusión: **Konami** ha aprendido la lección y se nota. Ha tomado lo que más ha gustado de los anteriores ***Castlevania*** y ha retomado tendencias pre-32 bits en un juego que sin ser un "lo nunca visto" en ningún aspecto se convierte en una cita ineludible para todos a pesar de que la crítica no lo ponga precisamente por las nubes (y es natural, podría haber sido mejor...pero ¿qué juego no es mejorable?).
¿Era una invitación lo que necesitabais para darle una oportunidad a este polémico capítulo de ***Castlevania***?
Acabáis de recibirla...

Square Enix se propuso vender más de dos millones de *Kenshin Dragon Quest - Yomigaerishi Densetsu* tan sólo en Japón y lo ha conseguido de sobra (de hecho ya van más de tres millones). El secreto de este éxito está muy claro, la increíble innovación que posee este título por todos sus poros y aunque algún que otro *arcade* de Namco y Konami ya utilizaban un método de espada algo similar, *Kenshin Dragon Quest* ha perfeccionado este nuevo género de juegos y le ha añadido un montón de novedades y extras.

KENSHIN DRAGON QUEST





Qué es *Kenshin Dragon Quest* y cómo funciona:

En este juego todo es original, incluso el formato en el que está grabado que no es *CD*, ni *DVD*, ni cartucho. Tampoco necesita ninguna consola actual del mercado para que funcione. Este juego es totalmente independiente y viene dentro de una caja llamada *Crest* que toma el papel de consola y receptor de infrarrojos, por lo cual con tan sólo colocar el *Crest* encima de la tele y enchufarlo a la entrada *AV* de esta, ya estamos jugando.

El *Crest* puede ser alimentado por corriente o por pilas. La utilización de pilas es el método más limpio y sencillo ya que con tan sólo un cable que se enchufe a la tele ya tenemos suficiente. Lo malo de esto es que las pilas tan sólo duran unas cinco horas, por lo que es aconsejable utilizar pilas recargables. El formato de pilas es la clásico pequeño, el mismo que utiliza la **GBA** y tendremos que poner cuatro de ellas. Si elegimos jugar con trasformador de corriente nos olvidamos de cargar pilas y todas esas cosas pero el inconveniente es que dicho aparato se vende por separado.

La forma de juego es muy sencilla y entra fácilmente sin necesidad de ninguna explicación. El *Crest* posee un receptor de infrarrojos que percibe el movimiento de la espada que viene incluida en el paquete. Para ir avanzando en el juego y derrotando enemigos tan solo tendremos que pegar espadazos de la manera que queramos y dichos golpes aparecerán en pantalla en forma de cortes, desarrollandose todo el juego en visión de







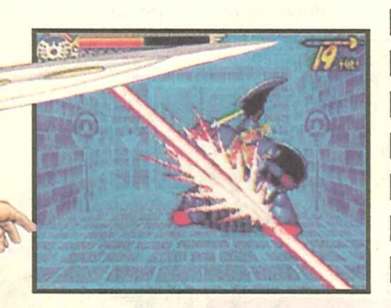




primera persona, es decir que el protagonista nunca se ve en pantalla ya que se supone que somos nosotros mismos.

Los menús también se activan con la espada (con sencillos movimientos como espadazo vertical u horizontal) y es sumamente fácil manejarlos y moverse por ellos. En otras ocasiones aparecerá en pantalla un puntero con forma de pluma que podremos manejar con la espada y nos servirá para elegir items, hablar con los personajes del juego y señalar la dirección que queremos tomar.

La partida se queda guardada en una tarjeta de memoria con forma de libro que también está incluida en el paquete con la cual podremos ir a casa de un amigo, cargarla en su *Crest* y jugar a dobles a base de espadazos para demostrarle que nuestro nivel 99 ha sido muy difícil de alcanzar, pero merece la pena por la increíble paliza que le vamos a propinar.





Gráficos

Al no estar programado para ninguna de las consolas actuales y para que el coste del juego sea asequible, la potencia gráfica del *Crest* está algo anticuada. Más concretamente los gráficos que consigue realizar serían parecidos a los de la **Super Nintendo**, estando un poquito por debajo de dicha consola, por lo que olvidaros de *3D*, polígonos y cosas de esas, retomamos las *2D* clásicas de siempre. De todas maneras esto es lo de menos y realmente los gráficos de este juego cumplen perfectamente con su cometido y en ningún momento se encuentran anticuados ni mal hechos, ya que por ejemplo los movimientos de los enemigos son fluidos y aparecen bastantes en pantalla a la vez.

Los escenarios están bien pero al tener este juego una visión de primera persona, cuando avanzamos las partes móviles del escenario se repiten demasiado, aunque esto es lo único que se le puede echar en cara.

Un detalle que potencia bastante el aspecto visual son los siempre magníficos diseños de *Akira Toriyama*, presentes en todos los ***Dragon Quest***, que otorgan al juego ese toque tan característico y que tanto gusta a la gente.

Del aspecto visual lo único que personalmente no me gusta es algo no relacionado directamente con el juego, y es concretamente la calidad de imagen que proporciona la *Crest* ya que al no tener ninguna posibilidad de utilizar un cable *RGB*, la calidad que da el *AV* es bastante inferior (concretamente el 50%). Al igual que han sacado un adaptador de corriente que se vende por separado, también habrían tenido que lanzar un cable *RGB* para que las personas que quieran ver el juego al 100% de calidad de imagen tuvieran dicha posibilidad.

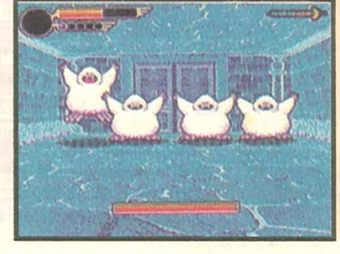


Sonido

Todas las músicas que aparecen en este juego pertenecen al ***Dragon Quest VII*** de **PSX**. Es bastante extraño que **Square Enix** no decidiera realizar nuevas músicas para este juego ya que aparte de quedar algo cutre que se vuelvan a utilizar músicas de un juego anterior, pierden las ganancias de las ventas de la banda sonora original del juego (y os aseguro que no es poco lo que vende esta saga).

Aun así las músicas pegan bastante bien con el juego y si nunca has escuchado las del ***Dragon Quest VII*** no notarás nada raro (de hecho las músicas del ***DQVII*** son una auténtica maravilla). Tampoco oiremos ni una sola voz, grito ni nada por el estilo, y es que es lógico que la potencia de la *Crest* no admita este tipo de efectos sonoros.





Mecánica de juego

El juego está dividido en ocho fases más una de practica y en cada una de ellas debemos realizar una misión en concreto que suele ser bastante básica, como por ejemplo derrotar a un malvado esqueleto, árbol, gárgola, etc... o rescatar a una princesa de las garras de un malvado dragón. Vamos, que el guión no es precisamente flipante, pero cumple perfectamente con su cometido, que es el de ponernos en situaciones donde utilizar nuestra espada.

Se pueden dar cortes en todas direcciones, ya sea vertical, horizontal o diagonal, empezando de arriba a abajo o de abajo arriba, de derecha a izquierda o de izquierda a derecha, es decir dar cortes para todos sitios como nos de la gana.

El receptor del *Crest* también detecta si por ejemplo damos un corte vertical en medio de la pantalla, un poco a uno de sus lados o totalmente en el extremo de la televisión, y esto es de igual forma para todas las demás direcciones.

La distancia perfecta para que el *Crest* capte perfectamente todos los movimientos de la espada es de dos metros. Tampoco podemos dar espadazos demasiado rápidos ya que no le dará tiempo al receptor de infrarrojos a captar el movimiento.

Otro de los puntos fuertes de este juego es que nos podemos cubrir los ataques enemigos con tan solo realizar un leve movimiento con nuestra espada. Si la colocamos de forma que la bolas rojas que posee el mango estén mirando hacia la tele, aparecerá un escudo mágico en pantalla que podremos mover a nuestro antojo e incluso ayudado por magia podremos hacerlo más grande y resistente. Este punto es imprescindible para poder terminar el juego, ya que sin cubrirnos no duraremos demasiado (sobretodo contra algunos jefes de fin de fase).





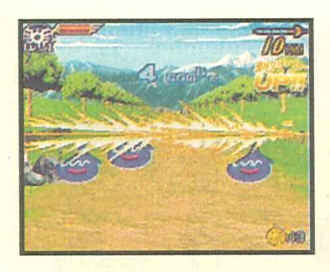
También podremos realizar varios tipos de magias como fuego, rayo, hielo, regeneración de vida, potenciar el escudo, etc, y la manera de activar dichas magias es de lo más curioso, ya que con tan solo acercar la espada al *Crest*, cuando estemos a punto de tocarla aparecerá el menu de magia y, utilizando un puntero con aspecto de polvo mágico que aparece en pantalla, tendremos que seleccionar qué tipo de magia queremos realizar y acto seguido dar un espadazo vertical de arriba a abajo para seleccionarla. Tras todo esto realizaremos el ataque automáticamente, al cual podemos dirigir por toda la pantalla a nuestro antojo.

Algunos enemigos sólo son vulnerables a ciertas magias y otros incluso se pueden regenerar y multiplicar si los atacamos con la magia equivocada, como por ejemplo un fantasma de fuego que ataquemos con llamas. Tenemos un total de cinco bolas de magia a nuestra disposición que iremos rellenando a base de derrotar enemigos. Cada una de estas bolas nos permite realizar cualquiera de las magias que tengamos en nuestro poder, pero lógicamente tan solo una vez por bola, con lo cual tendremos un máximo de cinco magias a la vez. Lo aconsejable es guardarlas todas para el enfrentamiento contra el jefe de fin de fase.

Otros enemigos sólo los podremos destruir realizando cortes en determinas direcciones, para otros nos tendremos que cubrir antes su ataque (con el que perderá su coraza y ya podremos golpearle), a otros tendremos que devolverle sus propios ataques (mediante espadazos certeros a sus bolas energéticas), a otros sólo les podremos golpear cubriéndonos su ataque (y justo cuando lo hagamos lanzarle un ataque seguido de espadazos a modo de *counter*), a otros los podemos rematar en el suelo e incluso algunos se esconderán detrás de piedras, columnas o cualquier otro objeto y tan sólo saldrán momentáneamente para lanzarnos un ataque, momento que debemos utilizar para golpearle o bien destruir el objeto que utiliza como protección.

La potencia de la espada se puede cargar a base realizar combos puesto que cada cinco golpes seguidos la espada se potenciará un nivel por lo que si conseguimos un combo realmente largo de



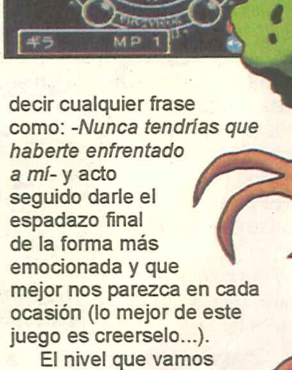


más de treinta golpes, conseguiremos potenciarla al máximo y quitaremos el doble que si la tenemos en nivel uno.

Al enfrentarnos a los enemigos de fin de fase aparecerá junto a la barra de vida una bola que se irá cargando con cada golpe que le propinemos al enemigo. Al cargarla al máximo podremos realizar un super combo de cinco golpes que le quitará buena parte de su vida. Cuando realizamos este combo la acción se para y aparecerán cinco bolas y un indicador que va pasando por ellas una a una. Cada vez que dicho indicador esté encima de cada bola tendremos que dar un espadazo en la dirección que queramos y luego los cinco espadazos golpearán al enemigo simultáneamente.



Otro punto que sólo aparece con los jefes de fin de fase es el toque final, que no es otra cosa que cuando le hemos quitado toda la vida al enemigo, este se queda inmóvil y tenemos que pegarle el último espadazo, algo que no tiene utilidad real en el juego pero que sin duda es uno de los mejores puntos ya que nos brinda la oportunidad de fliparnos, decir cualquier frase como: *-Nunca tendrías que haberte enfrentado a mí-* y acto seguido darle el espadazo final de la forma más emocionada y que mejor nos parezca en cada ocasión (lo mejor de este juego es creerselo...).



El nivel que vamos ganando con las peleas se mantiene aunque apaguemos el *Crest* y podemos repetir las veces que queramos cada fase ya acabada para así ir subiendo poco a poco la experiencia, dando bastante más en fases avanzadas.

Para ir andando por los diferentes caminos que posee cada fase tendremos que poner la espada mirando hacia delante, con la punta mirando a la tele, hasta que nos encontremos con un enemigo, parando automáticamente y no pudiendo avanzar más hasta que lo derrotemos o se marche. También cuando vamos avanzando aparecerán de vez en cuando diferentes caminos que tendremos que elegir a nuestro antojo y que nos llevarán a lugares totalmente distintos, algunos con más enemigos, otros con tesoros o algunos donde encontraremos al anciano que nos proporciona las diferentes magias. Este es un aspecto que nos obliga a repetir cada fase para comprobar las diferentes rutas posibles.



Como en todo buen *RPG* podremos hablar con los aldeanos, reyes, princesas, bichejos y demás personajes que pululan por el juego. La forma de empezar una conversación con ellos es señalándolos con la espada. De todas formas los diálogos de este juego son prácticamente inexistentes y de poca relevancia para poder avanzar.

Kenshin Dragon Quest es muy lineal, no como otros títulos de la saga que son puramente *RPG*, pero esto ayuda mucho a que aunque el juego esté en japonés se pueda acabar sin demasiadas complicaciones (tan sólo algún atranque que otro por no entender el texto, pero muy pocos).

Al pasanos cada fase nos dan unas indicaciones que son: los enemigos aparecidos y derribados, los espadazos dados al aire y los espadados dados a enemigos, el máximo combo conseguido, el tiempo empleado para terminar la fase y las monedas ganadas, que nos servirán para comprar objetos y utilizarlos en el modo para dos jugadores.

Modo Dobles

En contra de toda suposición, este modo es bastante simple y decepciona un poco ya que no es como todo el mundo se imagina, es decir dando espadazos uno contra otro.

Todo se reduce a un simple combate por turnos que enfrenta a los personajes de los dos jugadores que introduzcan su tarjeta en el *Crest*. Lógicamente el nivel e *items* que posea cada personaje son fundamentales para conseguir la victoria, aunque con una buena estrategia o simplemente con algo de suerte un personaje de mucho menos nivel puede llegar a ganar a uno de más. El nivel del personaje influye sobretodo en el porcentaje de vida, magia y potencia de sus ataques.



También los *items* comprados con las monedas ganadas en el modo historia son decisivos y según los que nos equipemos antes del combate cambiarán las características de nuestro personaje, pues si equipamos sólo ataques físicos lo convertiremos en guerrero o si añadimos muchas magias pasará a ser un mago, aunque su aspecto no varíe.

La única función que desempeña la espada en este modo es elegir si atacamos primero o segundo ya que antes de cada turno aparece una barra-ruleta con números del 1 al 6, momento en el cual tenemos que dar un espadazo vertical para elegir. De idéntica manera se escogen los diferentes items y ataques que posea el personaje.

Al terminar la lucha el ganador podrá elegir uno de los items del perdedor y quedarselo, aunque el objeto elegido no desaparecerá del personaje que ha perdido.

Para poder jugar este modo se necesita un *Crest*, dos espadas y dos tarjetas de memoria.





Mini juegos y otros menús

Fuera de lo que es el modo historia podemos acceder a los mini juegos que hayamos visto durante el juego, pudiéndolos jugar de esta manera las veces que queramos. Cada uno de ellos pose su propio ranking de tiempo por lo que podemos batir récords lo que es un aliciente para jugarlos una y otra vez.



Otro de los menús que tenemos a nuestra disposición es el del status del personaje donde podemos ver todas las características que son las clásicas de siempre: *level*, *HP*, *MP*, horas de juego, magias obtenidas, etc.

También podremos calibrar la espada siempre que queramos con tan sólo entrar en su menú correspondiente y realizar un espadazo vertical, otro horizontal y muchos para todos lados (diagonales incluidas).

La moda en Japón por esta clase de juegos

En Japón esta clase de juegos que no son para ninguna consola, si no que en el mismo pack ya viene el aparato que hace de consola y los diferentes mandos u otros utensilios que permiten manejar el juego, están proliferando a marchas forzadas.

En estos momentos aparte del ***Kenshin Dragon Quest*** (que para aclarar las cosas es el mejor con diferencia) existen al rededor de veinte diferentes, entre juegos de *ping pong* (el cual ya posee dos entregas), varios de boxeo, otros de naves, conducción, musicales (hay uno de violín), tambores, platillos, béisbol...

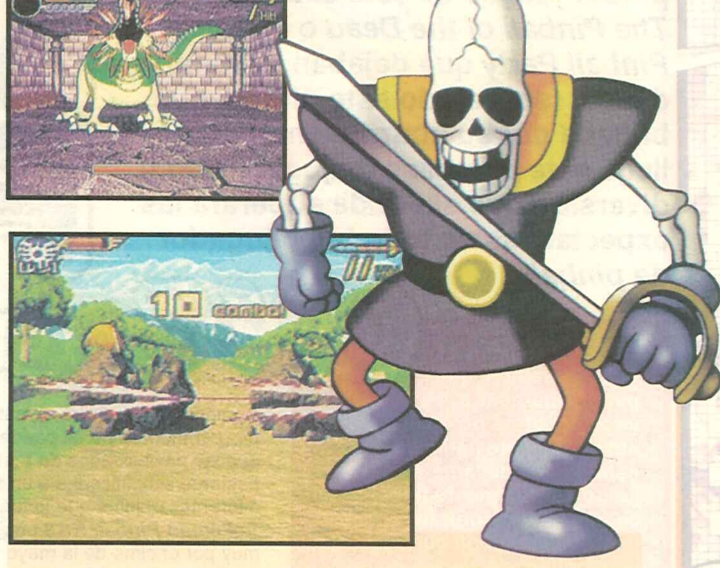






Todos ellos poseen las mismas características, es decir aparato que se conecta a la televisión mediante un cable *AV*, alimentación a pilas o con trasformador de corriente y algún tipo de aparato no conectado a nada que sirve de mando. Lógicamente todos los aparatos que sirve para controlar estos juegos, ya sean palas de *ping pong*, guantes de boxeo, bates de béisbol, etc poseen sus correspondientes pilas (y a estos no se les puede conectar un transformador de corriente). Pero por extraño que parezca el único que no necesita nada para funcionar es la espada del ***Kenshin Dragon Quest***.

Por aquí hemos sacado dos posibles deducciones, una es que tenga algún tipo de metal en su interior que detecta el sensor del *Crest* o bien la espada está cargada con poder ***Dragon Quest*** y funciona sin más.



Conclusión

Sin duda estamos ante uno de los juegos más novedosos de los últimos años, muy simple de poner en funcionamiento, perfecto para niños pequeños que sólo necesitan una tele y unas cuantas pilas para poder jugar, y sobretodo un título lleno de jugabilidad que nos machacará el brazo de pegar tantos espadazos.

Es seguro que aparecerán continuaciones, las cuales no se sabe con certeza si funcionarán en el mismo *Crest* o habrá que comprar otro, aunque el precio de todo (*Crest*, espada, tarjeta de memoria y cable) cuesta exactamente igual que un juego de consola como puede ser uno de **PS2**, **GC** o **Xbox**, sin duda uno de los puntos que han hecho que ya lleven vendidos más de tres millones de unidades de este gran juego, muy aconsejable para todo tipo de jugadores y edades ya que por unas cualidades o por otras, suele gustar a mucha gente.

Una lástima que dificilmente salga de Japón. Veremos qué ocurre, y si **Square Enix** tiene un poco de luces seguro que se dará cuenta que lanzar este juego al resto del mundo es un acierto seguro.



Pokémon Pinball Ruby & Sapphire

***Pokémon Pinball Ruby & Sapphire* es sin duda el mejor *pinball* que posee la GameBoy Advance y con bastante diferencia. Después de probar juegos de este estilo como el *The Pinball of the Dead* o el *Sonic Pinball Party* que dejaban bastante que desear (sobretodo este último, que brillaba por su aburrimiento) nos llega este bombazo de jugabilidad y diversión que sin duda superará las expectativas de todo buen jugador de *pinballs*.**

Gráficos

Dejad a un lado el tema *Pokémon*, que puede interesar a unos y a otros no decirle absolutamente nada, ya que esto no es relevante en este juego. Lo realmente importante es que nos encontramos con uno de los *pinball* que más enganchan y divierten de los últimos tiempos, ya sea para GBA o para cualquier otra consola u ordenador.

Como siempre ocurre en este tipo de juegos, los programadores no se pueden lucir al máximo ya que las posibilidades de realización se ven bastante simplificadas a un tablero plano y a los diferentes objetos que lo forman. Aun así, ***Pokémon Pinball R&S*** posee un apartado gráfico muy por encima de la mayoría de títulos de esta portátil, acentuados por un gran uso del color y unas buenas animaciones que hacen que todos los elementos del tablero estén en continuo movimiento.



Centrándonos en detalles, se podría destacar el magnifico movimiento que realiza la bola, que le da un toque de realismo bastante importante ya que gira exactamente hacia donde debe girar en todo momento y la intensidad del giro cambia en según que circunstancias.

También el movimiento que realiza la pantalla para seguir a la bola, ya que el tablero es más grande de lo que la pantalla acoge, es muy suave y nunca molesta a la vista ni tampoco nos deja ni una sola vez sin ver dónde se encuentra la bola, algo que pasa en muchos *pinballs* en los que la bola adquiere demasiada velocidad y sale por unos momentos del radio visible de la pantalla.



Música

La música es el punto más flojo del juego, y no es porque las composiciones sean de mala calidad o los instrumentos suenen mal, lo malo de esto es que el número de melodías diferentes es muy bajo y encima los dos tableros poseen la misma música. Por otro lado y por raro que parezca, la música no se hace nada pesada ya que su duración es bastante extensa. También hay que aclarar que la música base, es decir la que oímos cuando estamos jugando normalmente, es una, pero después tenemos otras diferentes como las que aparecen al entrar en las diferentes misiones como la captura de *Pokémon* o la de los diferentes mini juegos.

Artículo "*Pokémon Pinball Ruby & Sapphire*" por Solid Snake (*solid-snake-bb@mixmail.com*)

Forma de juego y características de los tableros



Forma de juego y características de los tableros:

Pokémon Pinball R&S posee dos tableros diferentes, uno llamado ***Ruby*** y otro llamado ***Sapphire***, y cada uno de ellos posee su propia apariencia y disposición de elementos que forman el tablero. Personalmente considero que el tablero ***Ruby*** es mucho más difícil que el ***Sapphire***, sobretodo a la hora de conseguir puntos ya que las rampas y objetos que se encuentran en dicho tablero están colocados de manera algo más complicada y la bola suele caerse con más facilidad.

Los dos tableros son prácticamente iguales, no en apariencia pero sí en las características que lo forman aunque estas se encuentren en lugares totalmente diferentes. Pero vamos, que si sabemos jugar a uno de los tableros, cuando pongamos el otro en cinco minutos sabremos cómo se realizan todas las acciones posibles, misiones y mini juegos, algo que no es malo, al contrario ya que si en algo destaca ***Pokémon Pinball R&S*** es en su enorme sencillez a la hora de comprender cómo realizar todos los aspectos de cada tablero, sin necesidad de complicados y aburridos tutoriales como ocurre en la mayoría de *pinballs*.





Principalmente el juego consiste en capturar a todos los *Pokémon* y en evolucionarlos, para así conseguir las 201 especies diferentes que aparecen. Para capturar a los *Pokémon* tan sólo tenemos que meter la bola en la zona de captura que se abrirá una vez hayamos pasado la bola tres veces por la rampa derecha del tablero (la que da una vuelta completa), tras esto entraremos en modo captura y tendremos que golpear tres veces los *bumper* que se encuentran en la parte central alta del tablero, para que así aparezca el *Pokémon* en pantalla y podamos golpearlo tres veces antes de capturarlo definitivamente. En este modo el *Pokémon* que aparece se encuentra totalmente estático, por lo que es más fácil capturarlo. El *Pokémon* que aparece para capturar es aleatorio y pueden repetirse *Pokémon* que ya tengamos cazados, algo que dificulta bastante la obtención de los 201. Existe otra manera de capturar *Pokémon* y es pasando la bola tres veces por un determinado lugar que cambia según en qué tablero estemos jugando. La principal diferencia de este modo de captura es que el *Pokémon* se estará moviendo por la pantalla, lo que dificulta bastante el poder golpearlo. Este modo también es aleatorio.







La forma de evolucionar a los *Pokémon* es muy parecida a la de capturarlos. Tan sólo tenemos que pasar la bola tres veces por la rampa de la izquierda y se abrirá la *zona de evolución* en la cual tendremos que meter la bola. Aquí si podremos elegir qué *Pokémon* queremos evolucionar, pero sólo podremos elegir entre los que hayamos capturado en la misma partida y por suerte se nos indicará los *Pokémon* que ya tengamos evolucionados, por si no nos acordamos y así se quita el riesgo de volver a evolucionar a alguno que ya tenemos.

El número de evoluciones cambia según cada *Pokémon*, pero tan sólo pueden ser una o como máximo dos evoluciones por cada uno.

Tras elegir qué *Pokémon* queremos evolucionar aparecerá un pequeño objeto en cualquier lugar del tablero que tendremos que coger tres veces, cambiando de lugar cada vez que lo cojamos, tras esto nos tendremos que meter por el agujero de la ruleta que se encuentra en el centro del tablero y ya tendremos a nuestro *Pokémon* evolucionado.

Si lo que nos gusta de los *pinballs* es conseguir muchos millones de puntos, ***Pokémon Pinball R&S*** es vuestro juego ya que es relativamente fácil obtener una gran puntuación porque la bola aguanta mucho sin caerse por diversas razones. Principalmente los elementos del tablero están colocados de manera que no propicien la caída de la bola, ya que casi siempre la dejan en lugares seguros, y después tenemos ayudas como por ejemplo a *Pikachu* que se encuentra en el lateral más bajo del tablero y que si está cargado de electricidad nos salvará la bola de una caída segura. Para cargarlo tan sólo tenemos que pasar la bola un par de veces (aunque depende la velocidad que la bola lleve) por la misma rampa que activa la captura de *Pokémon* y encima con tan sólo pulsar el botón *A* o *B* situaremos a *Pikachu* a la izquierda o a la derecha según nos convenga. También a través de la ruleta se puede conseguir a *Pichu*, que desempeña el mismo trabajo que *Pikachu* con la diferencia de que al conseguirlo, cada uno se

sitúa en un lado del tablero y la bola ya no puede entrar por ningún sitio a parte del central y para colmo siempre están cargados de electricidad.

Existe otro método para salvar la bola aunque esta se caiga por cualquiera de los agujeros del tablero y es el llamado "*ball save*", que consiste en que uno de los *Pokémon* cogerá la bola ya caída y la dejará en la zona de lanzamiento, salvando así la vida que nos hubiera costado la caída. Este modo se activa por diferentes razones, una de ellas se da al empezar una nueva bola, quedándose el *ball save* activado durante unos segundos. Después gracias a la ruleta podemos conseguir segundos e incluso minutos de activación del *ball save*, y siempre que entremos en misiones, modos de captura o evolución también se activará, por lo que perder una bola no es tarea fácil, lo que se agradece bastante ya que no hay nada más odioso que los *pinballs* en los que la bola no aguanta en el tablero ni dos minutos seguidos.

La ruleta es una parte fundamental de los tableros y se activa al formar la palabra "*hole*" que se encuentra en la entrada de las rampas inferiores. Cuando conseguimos las cuatro letras de *hole* se abrirá el agujero de la ruleta que se encuentra en el centro del tablero, donde tendremos que colar la bola para activarla. En esta ruleta podemos conseguir multitud de cosas, las cuales dependen del tiempo que llevemos jugando con una misma bola. A más tiempo, cosas más raras podremos conseguir en la ruleta como por ejemplo vidas extra, entrar directamente en mini juegos o lo más difícil de conseguir de todo el juego, el *Pokémon* número 201, *Jirachi*, que es extremadamente difícil de conseguir ya que tenemos que aguantar la bola una media de dos horas sin que se caiga debiendo conseguir con una misma bola capturar a *Groudon* o a *Kyogre* (según en el tablero que estemos jugando) y a *Rayquaza*, y encima tener la suerte de que la ruleta se pare en la casilla del *Pokémon* oculto *Jirachi*. Tras todo esto aparecerá en el tablero este *Pokémon* oculto y tendremos que golpearlo tres veces para poder capturarlo, una tarea realmente difícil, os lo aseguro. Quitando esto, las cosas típicas que podemos conseguir en la ruleta son sobretodo diferentes tiempos de *ball save*, dinero, puntos y a *Pichu* que es una de las cosas más útiles del juego.



Realizando ciertas características del tablero podremos ir cambiando de escenario, es decir ir viajando por diferentes parajes del mundo *Pokémon*. Cada uno de estos sitios posee sus propias especies *Pokémon* que sólo viven allí, por lo que tendremos que estar constantemente viajando si queremos conseguirlos a todos.

En los dos tableros existe una tienda de objetos en donde podemos comprar varias cosas, aunque lo más destacable de todo es que por 99 monedas (no puntos) obtendremos una bola extra. Las monedas se consiguen de diferentes maneras, pasando por ciertos sitos del tablero o en la ruleta.

Como ya ocurre desde hace muchos años en los *pinballs*, podemos mover o mejor dicho golpear el tablero para que así la bola se desplace un poco hacia el lugar que no convenga. Podemos golpear el tablero de tres maneras diferentes, izquierda, derecha y arriba. Esto es muy útil sobretodo para cuando la bola se va a caer por la parte inferior del tablero y vamos a perder una vida, ya que con un toquecito de estos podremos desviar su trayectoria y salvarla, aunque cuidado con golpear el tablero muchas veces seguidas porque conseguiremos que nos penalicen y perderemos una vida.



Podemos elegir antes de comenzar una nueva partida la velocidad de la bola entre normal y lenta, pero lo aconsejable es la velocidad normal que consigue un gran realismo referente al peso de la bola y a su comportamiento por el tablero.

Algo muy importante es que podemos grabar en medio de la partida. De otra manera se haría totalmente imposible jugar a ***Pokémon Pinball R&S*** ya que las buenas partidas pueden durar más de diez horas y jugarlas de tirón sería totalmente imposible. Para que no podamos hacer la típica trampa de grabar y seguir jugando y si las cosas no salen bien volver a cargar la partida, al entrar en la grabación realizada a mitad de una partida esta se borrará, así que no apaguéis la consola sin antes volver a grabar.



Minijuegos

Cada vez que capturemos a tres *Pokémon* se abrirá en la zona de la ruleta, un agujero que nos llevará a diferentes mini juegos que varían según el tablero que estemos jugando. En el tablero *Ruby* nos enfrentaremos a *Kecleon*, un *Pokémon* con aspecto de camaleón que tiene la capacidad de hacerse invisible. Para acabar con él más fácilmente tendremos que golpear un árbol que se encuentra en la parte superior de la pantalla, ya que de él caerán unas gafas especiales que nos permiten ver por unos momentos a *Kecleon*. Tras golpearlo unas cuantas veces este *Pokémon* se rendirá y ganaremos como mínimo treinta millones de puntos, pudiendo ser más según con que nivel de *Pokeball* entremos en el mini juego.

El mini juego del tablero *Sapphire* es algo más completo ya que nos enfrentamos a dos tipos diferentes de *Pokémon*, el primero es un grupo de *Duskull* que aparecerán y desaparecerán por la pantalla, teniendo lógicamente que golpearlos para acabar con ellos. Tras derrotar a varios de estos *Pokémon* aparecerá *Dusclops* al que tendremos que golpear cuando se esté moviendo o por la parte trasera, ya que si está parado y le lanzamos la bola de frente se la tragará momentáneamente, perdiendo algo de tiempo.

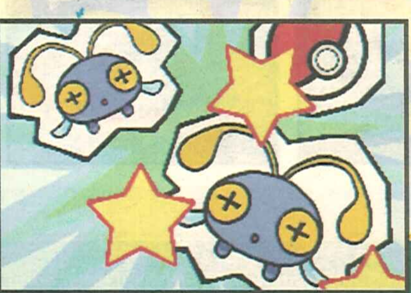
Tras conseguir seis *Pokémon* en una misma partida tendremos acceso a pelear contra *Groudon* (si jugamos en el tablero *Ruby*) o *Kyogre* (si jugamos en el tablero *Sepphire*). Estos dos *Pokémon* legendarios son bastante poderosos y cada uno posee unos ataques totalmente diferentes respecto al otro, por lo que la forma de golpearles con la bola cambia bastante. Para capturar a Groudon o a *Kyogre* tendremos que acabar con el cuando el contador de tiempo esté situado en un minuto o menos. Los puntos que conseguiremos derrotando o capturando a cada uno de estos dos *Pokémon* son de un mínimo de cincuenta millones.

Al conseguir nueve *Pokémon* podremos entrar a combatir a *Rayquaza*, el *Pokémon* número 200. El combate contra él es parecido al de *Groudon* y *Kyogre* con la diferencia de que da igual en que tablero estemos, siempre saldrá este *Pokémon* místico. Para poder capturarlo tendremos que acabar con él cuando el contador de tiempo esté en un minuto o menos.

Los puntos que conseguiremos derrotando o capturando a este *Pokémon* son de un mínimo de noventa y nueve millones.

La *Pokeball* (la bola que manejamos en el juego) se puede potenciar tres veces y a cada nivel más alto más puntos conseguiremos en los mini juegos y enfrentamientos contra *Pokémon* místicos. El nivel segundo convierte la *Pokeball* en *Greatball* y multiplica los puntos por dos. El tercer nivel convierte la *Greatball* en *Ultraball* y multiplica los puntos por tres y por último tenemos el nivel cuarto, que convierte la *Ultraball* en *Masterball* y multiplica los puntos por cuatro, con lo cual podemos conseguir en un mismo enfrentamiento una verdadera bestialidad de millones.





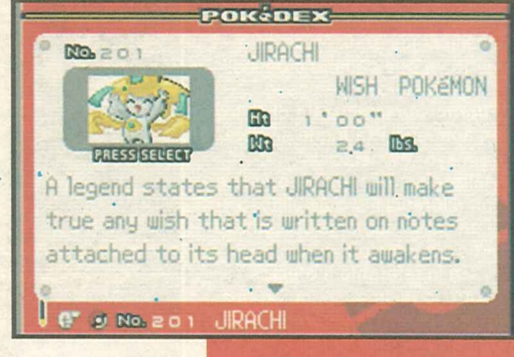


Pokédex



Este modo es muy completo, ya que nos da la posibilidad de comprobar cuántos *Pokémon* hemos visto y cuántos tenemos capturados, aparte de una completa información de cada uno, como por ejemplo su nombre, el tipo de *Pokémon* que es, una completa información sobre él y otras cosas como dónde vive, de qué está formado su cuerpo y qué ataques puede realizar, un dibujo estático y otro en movimiento, lo que pesa y mide, etc.

Como detalle decir que el *Pokémon* 201 no aparece indicado en este modo hasta que lo hayamos capturado.



Conclusión

Pokémon Pinball Ruby & Sepphire es el mejor *pinball* de **GBA** con diferencia, es completísimo, da muchísima diversión y engancha hasta puntos extremos. Por otro lado el fallo que tienen casi todos los *pinballs* de no tener un aliciente para seguir jugando, este título sí lo posee ya que queremos seguir y seguir hasta conseguir capturar a todos los *Pokémon* y la tarea no se hace nada pesada (al contrario, gusta bastante repetir una y otra vez los dos tableros del juego, ya que vamos observando un gran avance en nuestra técnica para conseguir puntos y *Pokémon* y cada vez lo vamos haciendo mucho más rápido, alargando más y más la duración de nuestras partidas).

Lo dicho, si te gustan los *pinballs* no te puedes perder ni en broma este magnífico juego. Da igual que te guste el mundo *Pokémon* o no, eso es lo de menos, lo que realmente importa es que te vas a encontrar con un juegazo de increíble diversión, de esos que sólo Nintendo sabe programar.

Gráficos

Tratándose de un *pinball*, los gráficos de este juego están bastante bien y consiguen un alto realismo en todos los aspectos, como en el perfecto acabado de la bola que al ser de metal podemos ver reflejado en ella parte del tablero por donde pasa, consiguiendo un excelente movimiento y un peso de la bola de gran realismo.

En general todas las fases están bien realizadas y no se notan demasiado los polígonos que forman las estructuras, rampas, tubos, objetos móviles, etc, que componen los escenarios. Todo esto está acompañado por movimientos de cámara, zooms y otros efectos que se activan al realizar ciertas cosas de los tableros.

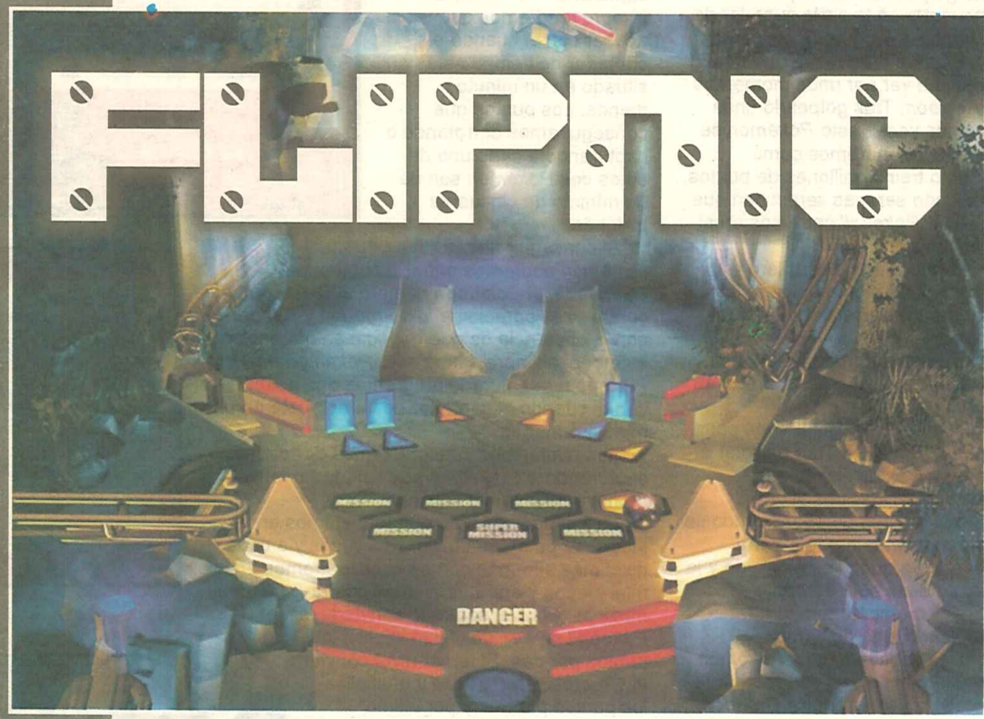
De todos modos no es fácil clasificar los gráficos de este juego ya que cada uno de los cuatro tableros que posee ***Flipnic*** son totalmente distintos en apariencia (aunque se nota un mayor esfuerzo de realización en el primero, que es con diferencia el más vistoso y el que más cambios de camara, giros y zooms posee).

En lo referente a efectos ocurre lo mismo, según en qué tablero estemos veremos más o menos y de diferentes modos, aunque este apartado no destaca especialmente.

En general los gráficos están bien acabados, aunque al ser un *pinball* no se pueden pedir grandes logros en este apartado. De hecho ya es bastante elogiable que este juego esté realizado en *3D*, algo no muy común en este tipo de juegos.



Estamos posiblemente ante el mejor *pinball* aparecido para cualquier consola y Sony, que se caracteriza por crear lo mejor de lo mejor sea del tema que sea el juego que realice, se ha metido de lleno en este proyecto para crear el *pinball* definitivo, compuesto por decenas de tableros, misiones, caminos ocultos, jefes de fin de fase, mini juegos... vamos, todo lo que se le puede pedir a un juego de este estilo y un poco más.





Este aspecto del juego está muy cuidado por varias razones. Principalmente por la calidad de las composiciones musicales, que aunque tienen un toque algo extraño acompañan a la perfección y sobretodo no se hacen repetitivas, algo que sería horrible en un juego como este, donde podemos pasarnos escuchando una misma melodía durante bastante tiempo.

Además, las músicas cambian según en qué parte del tablero estemos o según en qué modo de juego (multi ball, etc...) estemos, al igual que si entramos en los numerosos mini juegos o jefes finales, por lo que podremos oír un buen número de composiciones a lo largo de todo el juego, las cuales se caracterizan como ya he dicho antes por poseer un toque extraño y sobretodo por aportar al juego una gran tranquilidad, algo perfecto para tirarse horas y horas jugando sin parar.





Articulo "*Flipnic*" por Solid Snake (*solid-snake-bb@mixmail.com*)

Cada tablero se divide en multitud de sub-tableros que están conectados entre sí y forman un tablero enorme de una media de cinco partes diferentes, cada una de ellas con sus propias zonas. Sin duda este es el punto más fuerte de ***Flipnic***, que consigue albergar muchísimos más tableros que la media de *pinballs*.

Biology: Es el tablero más vistoso de todos y sobretodo el más clásico ya que su mecánica es la misma que la de la mayoría de *pinballs*. Su tablero principal se caracteriza por poseer una especie de ruleta en la cual según la combinación que consigamos golpeando ciertas partes podremos entrar en numerosos mini juegos. Esta misma zona del tablero posee un camino oculto en su parte alta que nos lleva a la zona *Zero Gravity* (la cual poseen todos los tableros de este juego y es imprescindible entrar en ella para poder desbloquear el siguiente tablero). En otra zona de este primer tablero tendremos la oportunidad de jugar el *multi ball* e intentar acabar con los continuos ataques de OVNIs que intentarán llevarse la bola al espacio exterior. Después tenemos otras pequeñas zonas llenas de *bumpers* (objetos redondos que si son tocados por la bola hacen que esta salga disparada, vamos el elemento más típico de cualquier *pinball*), otras donde podremos conseguir bolas extra, las zonas más bajas del tablero que son nuestra última oportunidad para salvar la bola, haciendo que esta suba a partes del tablero más altas.

Metallurgy: Este tablero es el que tiene sus distintas zonas más diferenciadas y separadas unas de otras y en cada una de ellas hay que realizar misiones totalmente distintas. En una de estas zonas tenemos que destruir a un

Fases y tableros





robot araña que se protege con unos escudos flotantes que van dando vueltas al rededor suyo. Si tardamos mucho en destruirlo se marchará a otras zonas del tablero, pero nunca sin salirse de las que corresponden a esta misión. Por otro lado tenemos una zona bastante extraña, y de hecho es la más rara de todo el juego ya que tendremos que ir guiando a la bola por unos imanes hasta conseguir destruir ocho cabinas robóticas esparcidas por esta enrome zona imantada. En otra de las zonas tendremos que hacer frente a un nuevo ataque de OVNIs, pero esta vez utilizando láseres para acabar con ellos. Para ir avanzando por esta zona tendremos que ir destruyendo unas murallas que taponan los pasadizos que nos llevan de una zona a otra.

Optics: Este tablero es el más extraño visualmente hablando, y con diferencia el más difícil de todos. Las misiones se caracterizan por tener que ir consiguiendo diferentes colores que obtendremos pasando por ciertos tubos y rampas. Tras conseguir estos colores podremos entrar en la zona *Loop the Loop*, que es una zona cilíndrica por donde la bola va dando vueltas y en la que tenemos que destruir un pestillo que cierra una puerta cibernética y que nos deja de nuevo en la zona principal. Tendremos que hacer esto tres veces antes de poder entrar en *Zero Gravity*. Otras zonas de este tablero son bastante difíciles ya que la inclinación del tablero es muy pronunciada y la bola toma velocidades muy altas. Y por último tenemos la zona más difícil de este tablero y de todo el juego, que se compone por numerosos *bumper* que podremos subir o bajar a nuestro antojo. Lo que pasa es que la capacidad de manejo de la bola en esta parte es realmente demoníaca, ya que no podemos controlar el rebote que va a efectuar la bola ni para dónde va a salir disparada. Con todo esto tenemos que llegar a la zona más alta a base de cientos de rebotes (algo muy difícil).

Geometry: Este tablero tiene un aspecto totalmente retro, con gráficos típicos de los primeros juegos de la historia de los videojuegos tipo ***Pong***. Aparte de este gran cambio, también la forma de juego es totalmente diferente a la del resto de tableros ya que se asemeja mucho más a un ***Arkanoid*** que a un *pinball*. De esta manera tendremos que ir pasando misiones, rompiendo los típicos ladrillos y pasando de unas zonas a otras por unos estrechos pasadizos.

A pesar de la apariencia de este tablero, el manejo es sumamente suave y los movimientos de la bola son en algunos casos altamente realistas.

Theology A, B, C y D: Estos tableros se



componen únicamente de un enemigo formado por distintas razas animales, el cual va mostrando la evolución del hombre hasta convertirse en ¿extraterrestre?

La dificultad de estos tableros es bastante sencilla y no presentan mucha complicación ya que poseemos muchísimas vidas para acabar con el enemigo.

Los tres primeros tableros (*Biology*, *Metallurgy* y *Optics*) poseen dos tipos de ambientaciones llamadas *A* y *B*. Cada una de ellas posee dos cambios fundamentales. El primero es simplemente visual, ya que los colores cambian como por ejemplo en el primer tablero donde en la versión *A* es de día y en la versión *B* es de noche. El segundo y principal cambio es que la versión *B* es un espejo de la *A*, por lo que todo se encuentra en el lado contrario, lo que lía bastante, sobretodo si nos sabemos de memoria dónde y cómo colar la bola por todos los sitios de un tablero y al darle la vuelta a todo, nos desorientamos totalmente.

Todos los tableros poseen tres niveles de dificultad que podemos elegir antes de entrar en ellos. Estos niveles hacen que la bola sea más o menos rápida, más o menos pesada, que varíe el tiempo que nos dan para realizar las misiones, los impactos que tenemos que dar a ciertos enemigos y cosas por el estilo que incrementen o disminuyan la dificultad de cada tablero. Los niveles de dificultad son una opción muy aconsejable cuando tenemos muy trillados los tableros y queremos darles un toque algo más complicado.







Finalidad de cada tablero

En ***Flipnic*** los millones de puntos que consigamos no tienen mucho valor real pues lo que tenemos que conseguir en cada tablero son ciertas misiones concretas.

En una opción llamada *Stage Status* podemos ver qué misiones posee cada tablero, cuáles hemos realizado y cuáles simplemente hemos visto pero no hemos podido llegar a terminar. De esta manera tenemos una guía clara de las cosas que nos quedan por hacer en cada tablero.



Al realizar el 100% de las misiones de cada tablero se nos otorgará una corona que nos da el título de rey de ese tablero, un simple aliciente para intentar conseguir todo.

Lo realmente importante es conseguir llegar a la zona *Zero Gravity* en la que desbloquearemos el siguiente tablero. Tras hacer esto podremos seguir jugando en el mismo tablero hasta que nos quedemos sin vidas.

Existen unas cuantas cosas que son características de todos los tableros (menos del *Geometry*), es decir, ciertas misiones que siempre se repiten y son las siguientse: *Lane count* (que consiste en realizar un número determinado de pasadas por rampas), *Multi ball* (que consiste en realizar correctamente varias misiones con muchas bolas a la vez en el tablero), *Bumper count* (que consiste en golpear un número determinado de veces dichos objetos), *Extra ball* (que consiste en golpear a un pequeño OVNI que aparece en el tablero al realizar ciertas misiones), *Extra credit* (que es muy parecido al *extra ball* pero que el OVNI que aparece es de distinto color) y por último el más importante, el mencionado *Zero Gravity*.

Mini-juegos

A lo largo del juego podemos conseguir cuatro mini juegos diferentes a los que únicamente podremos jugar en modo dobles, estos son:

Foosball Striker: Tendremos que jugar un partido de fútbol en los que varios *bumper* esparcidos por el campo hacen de jugadores y porteros. Estos *bumper* no los podemos mover, tan sólo podremos hacer que suban o que se introduzcan debajo del campo, y de esta manera los quitamos de enmedio en los momentos oportunos (para dejar pasar la bola) y los sacamos fuera para golpear la bola o para hacer que no entre en nuestra portería.

Basketball 1on1: Esta vez tenemos que jugar al baloncesto e intentar marcar el máximo de puntos en la canasta correspondiente.





Lo difícil de este mini juego es que podemos encestar en nuestra canasta, por lo que le estaremos dando puntos a nuestro rival. Este mini juego es el más soso de todos, ya que no requiere mucha habilidad y no crea pique entre jugadores.

VS.Bagatelle: Se divide en dos campos llenos de *bumper* los cuales podemos subir o bajar a nuestro antojo, teniendo que lanzar de esta manera el máximo número de bolas al campo contrario para así hacer que se cuelen por la zona de abajo. Un mini juego simple pero muy frenético ya que no dejan de salir bolas por todos lados.

Triple Paddle: Es con diferencia el mini juego más simple en desarrollo y gráficos, pero a la vez el más divertido de todos. Símplemente es una versión mejorada del clásico ***Pong*** ya que en vez de manejar un palito controlaremos tres a la vez que suben y bajan a la par. Cada vez que la bola golpee uno de estos palos subirá





un poco su velocidad, por lo que no podremos estar demasiado rato mandando la bola de un lado a otro.

Conclusión

Flipnic es un increíble *pinball* que posee todo lo que un buen título de estas características debe poseer, más unos gráficos buenos y músicas que acompañan de maravilla. Tan sólo se le puede echar en cara una cosa, y es que a los jugadores de *pinball* que sólo les guste lo que es propiamente un *pinball* quizás les eche un poco para atrás este juego ya que menos el primer tablero los demás distan en cierta medida de los que podríamos considerar un *pinball* clásico ya que se añaden muchos elementos nuevos, que a mi parecer enriquecen bastante el juego.

De una manera u otra ***Flipnic*** es un excelente título que alcanza esa perfección que **Sony** sabe dar a todos sus productos, algo así como -*Mirad cómo se hace*- que, como ya he dicho antes, siempre se encuentra presente en todos sus juegos.



Pese que en Corea salió el 1 de Octubre a la venta y llevaban testeándolo desde el verano, y el día 5 de octubre ya contaba con 90.000 usuarios conectados en su país y 130.000 suscripciones de pago, lo cual hizo que sus programadores, NCsoft, abriesen 4 servidores más, para dar abasto. Así es...

LINEAGE II

THE CHAOTIC CHRONICLE

Mientras en Corea del Norte el régimen de *Pyongyang* se dedica a hacer cabezas nucleares y armamento para amenazar al resto del mundo, incluyendo sobre todo a Estados Unidos para que les paguen dinero y poder así superar la crisis económica por la que está pasando el país (más que nada debido a la mentalidad retraída de *Pyongyang*), en Corea del Sur se dedican a hacer cosas más interesantes y constructivas (y sobretodo que aportan más beneficios) como pueda ser sacar el filón a una cantante tan bonita como **Boa** (la cual arrasa en Japón con sus canciones pese a ser realmente joven) o también a un estudio de videojuegos como este del que ahora hablamos, **NCsoft**, que ha sacado un juego tan currado, y del cual no se tenía ni idea de que existía por nuestras tierras, siendo un importantísimo *RPG* masivo del palo *on-line*.

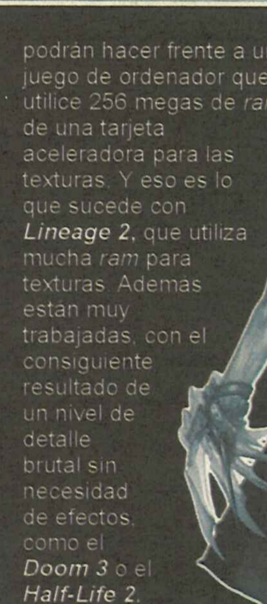
Artículo "*Lineage II ~ The Chaotic Chronicle*" por Mickys

KOREA ONLY KOREA
KOREA ONLY KOREA ONLY

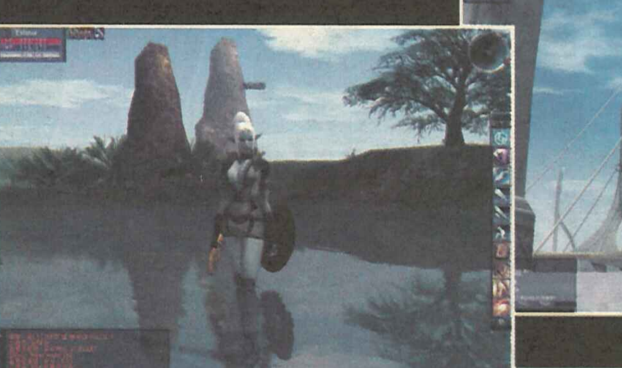


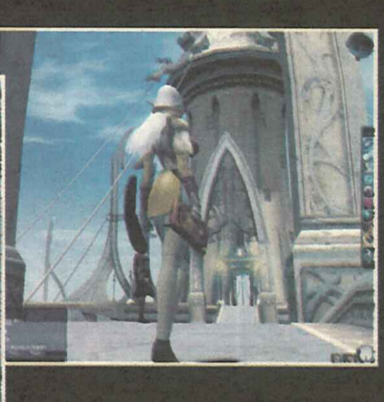
Este juego, es un "juegazo", una bomba de los *MMORPG*; ya sabéis que 100.000 Coreanos no pueden estar equivocados, y menos después de ver las fotos y vídeos del juego, el cual tiene una calidad extrema, y sobre todo los diseños de los personajes que son geniales. Las texturas tienen muchísima resolución, y después de haber visto los gráficos del ***Final Fantasy XI*** de ordenador que tienen el mismo estilo de diseño y ambientación de juego, compartiendo además que ambos sean del mismo género, puedo sinceramente decir que ***Lineage 2*** está muy por encima en cuanto a gráficos, diseño y ambientación. No quiere decir ello que ***Final Fantasy XI*** sea malo, ni mucho menos, pero es un juego que viene de consola y pese a que han mejorado la versión con respecto a la versión de **PS2** hay que tener en cuenta que la **PS2** tiene 32 megas de *ram* de las cuales 4 de ellas se utilizan para texturas. Y si los programadores quieren más resolución con las texturas, tendrán que hacer filigranas con las rutinas de compresión de las mismas y (a veces) bajar el número de polígonos para poder ver texturas más grandes. Pese a que los programadores de **SquareEnix** sean muy buenos programando, nunca podrán hacer frente a un juego de ordenador que utilice 256 megas de *ram* de una tarjeta aceleradora para las texturas. Y eso es lo que sucede con ***Lineage 2***, que utiliza mucha *ram* para texturas. Además están muy trabajadas, con el consiguiente resultado de un nivel de detalle brutal sin necesidad de efectos, como el ***Doom 3*** o el ***Half-Life 2***.





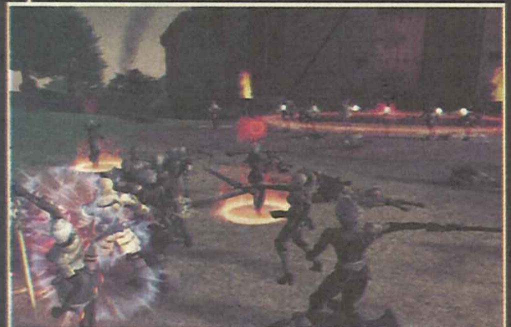
Esto es lo que tiene ***Lineage 2***, muchos polígonos, texturas enormes y un diseño super trabajado. El resultado final salta a la vista... ¡Es increíble!

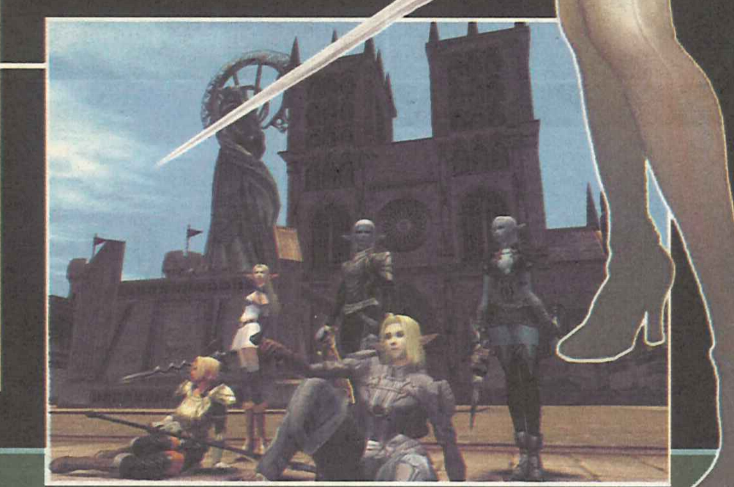


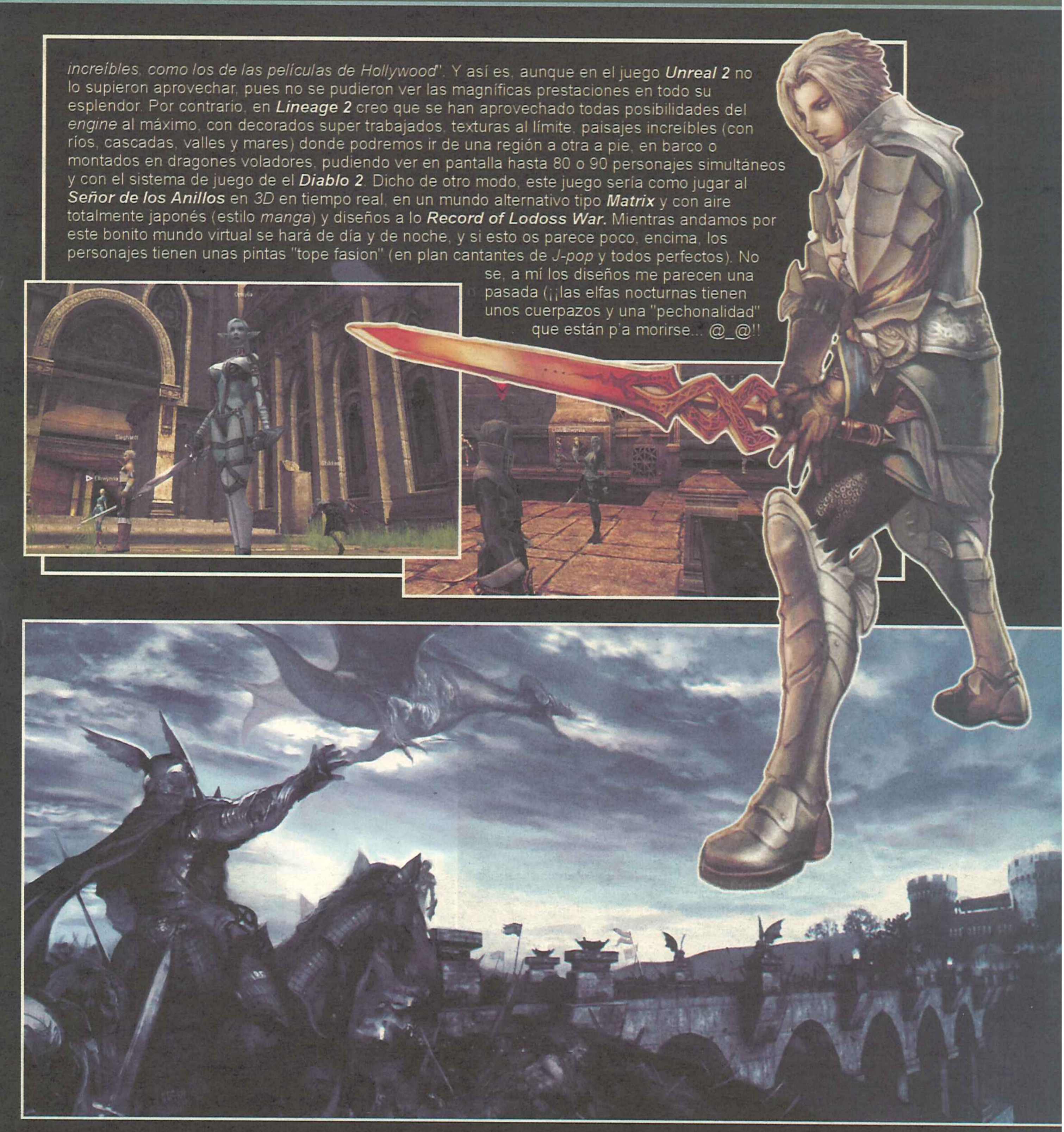




Cuando los creadores del juego decidieron realizarlo, pensaron pasar de las *2D* a las *3D*, ya que el ***Lineage ~ The Blood Pledge*** también de *rol masivo on-line* pero en *2D*, pensaron en comprar un *engine* ya creado en vez de intentar hacer uno propio. Sabia decisión, pues hacer un *engine 3D* propio es muy laborioso y costoso, y si se mete la pata mientras se está haciendo es tiempo perdido, que mientras tanto salen otros *engines* al mercado que son increíbles. Entonces decidieron elegir entre los 3 que había más importantes: el del ***Quake 3***, el del ***Unreal 2***, y el del ***Lithtech*** de la empresa **Monolith**, que ha realizado el ***No One Lives Forever*** y el ***Tron 2.0***. Al final se decidieron por el del ***Unreal 2*** y lo modificaron a su gusto. Opino, por mi parte, que para un juego de este tipo hicieron una sabia elección, pues con este *engine* se pueden hacer espacios abiertos más grandes, poniendo así más personajes en pantalla. Ya lo dijo en su día el director de el *engine* del ***Unreal 2***: *"Con nuestro engine se podrán hacer espacios abiertos y decorados*







increíbles, como los de las películas de Hollywood". Y así es, aunque en el juego ***Unreal 2*** no lo supieron aprovechar, pues no se pudieron ver las magníficas prestaciones en todo su esplendor. Por contrario, en ***Lineage 2*** creo que se han aprovechado todas posibilidades del *engine* al máximo, con decorados super trabajados, texturas al límite, paisajes increíbles (con ríos, cascadas, valles y mares) donde podremos ir de una región a otra a pie, en barco o montados en dragones voladores, pudiendo ver en pantalla hasta 80 o 90 personajes simultáneos y con el sistema de juego de el ***Diablo 2***. Dicho de otro modo, este juego sería como jugar al ***Señor de los Anillos*** en *3D* en tiempo real, en un mundo alternativo tipo ***Matrix*** y con aire totalmente japonés (estilo *manga*) y diseños a lo ***Record of Lodoss War.*** Mientras andamos por este bonito mundo virtual se hará de día y de noche, y si esto os parece poco, encima, los personajes tienen unas pintas "tope fasion" (en plan cantantes de *J-pop* y todos perfectos). No se, a mí los diseños me parecen una pasada (¡¡las elfas nocturnas tienen unos cuerpazos y una "pechonalidad" que están p'a morirse... @_@!!



Después de ver gráficos y vídeos del juego en cuestión mi impresión personal es que este juego causará un gran impacto, y que podrá hacer frente a juegos que han sido más esperados y cuyo resultado visual no ha sido tan satisfactorio (como por ejemplo el *World of Warcraft*) que sólo de ver las imágenes se nota que el *engine* pinta menos polígonos en pantalla y las texturas tienen menos resolución que las de este reseñado *Lineage 2*.



Mención aparte, las músicas del juego (que son increíbles) son épicas, mejores que las del ***Warcraft 3*** y casi podría decir que mejores que las del ***Chrono Cross*** (en mi opinión). En serio, el compositor de la música de este juego (*Bill Brown*) se lo ha currado. Las músicas las ha hecho junto con la orquesta *Seattle Symphony* (preparados a oír una banda sonora de infarto). Por cierto, este compositor compuso las bandas sonoras de los videojuegos como el ***Command&Conquer ~ Generals***, ***Rainbow Six Rogue Spear***, ***Arcane Online*** y una canción para el ***Windows XP***...

Y todo esto (según sus creadores) se podrá jugar en un ordenador con un *gigaerzio* de velocidad, 512 megas de *ram* y una tarjeta recomendada *Gforce 4* (mínimo *Gforce2*). Habrá que verlo. ¿Vosotros no tenéis ganas? Yo me muero por probarlo. ¡Qué pena que hasta finales de año el juego no llega a Estados Unidos! Y a Europa, a saber cuándo... ¡A ver si nos dejan unos servidores por aquí, que yo quiero echar unas partiditaaas!!! Madre mía de mi alma, qué "peacho" de elfas......! ¡¡Se me cae la babilla y to... @_@!!

Elige el logo o tono que quieras

y

LLAMA al 906 294 330

top 20

62067	Chihuahua
60278	Desenchantee
59468	Without Me
54210	Fiesta pagana
54259	Llorare las penas
60269	All the things she said
62073	Shin Chan
51027	Mission Impossible
54257	Cuando tu vas
62023	Simpsons

68030	Centenario Real Madrid
68014	Hala Madrid
51005	El exorcista
55058	Cara al sol
53240	Lethal industry
55024	Himno de la Legion
51003	El bueno el feo y el malo
53221	Infected
68002	Cant del barca
62039	Rasca y pica

top 10

21083
01163
29087
03110
09013
01003
01140
18026
04135
06047

51021	La pantera rosa	Cine
55011	Himno de Espana	Himno
54233	Perdono	Tizziano Ferro
62007	El equipo A	Tv
54231	A dios le pido	Juanes
62065	MTV	Anuncio
62027	Fraggle rock	Tv
54247	Sin miedo a nada	Alex Zubago
54217	Asereje	Las ketchup
51000	Star wars darth vader	Cine
53237	Universe	Chasis
54268	Baila casanova	Paulina Rubio
56000	La abeja maya	Infantil
51075	Gladiator	Cine
54213	Que la detengan	David Civera
54219	Baila morena	Zucchero
62000	Benny hill	Tv
51036	Titanic	Cine
53009	Freestyler	Boomfunk Mc
68001	Atletico de madrid	Himno
57005	Tarzan	Grito
60231	By the way	Red hot chili peppers
54222	Ave maria	David Bisbal
54256	Que el ritmo no pare	Patricia Manterola
53199	On the move	Barthez
62043	SouthPark	TV

51111	Pulp fiction	Theme
54306	Color Esperanza	Diego Torres
51001	Addams Family	Cine
53222	L` Amour Toujours	GiGi DAgostino
62032	Coca Cola	Tv
59604	Lose Yourself	Eminem
53225	Out of Grace	Anglia
51002	Axel f	Cine
54291	Digale	David Bisbal
59599	Jenny from the block	Jennifer Lopez
51004	Carros de fuego	Cine
53292	Ganbareh	Sash
66018	New York New York	Frank Sinatra
53012	Children	disco
53252	Insomnia	Faithless
60014	Breakingt the law	Judas Priest
54298	Mola mazo	Camilo Sesto
59005	Take on me	Aha
51125	Come what may	Moulin Rouge
62005	Coche fantastico 2	Tv
56008	Bajo del mar	La sirenita
51127	La vida es bella	Cine
68003	Himno del betis	Himno
54276	Ni mas ni menos	Los Chichos
72048	Infected	Barthez
59580	Dilema	Nelly FT Kelly Rowland

llama al 906 294 330

60042	Sultans of swing	Dire Straits
55022	Els segadors	Himno
54262	Soy yo	Marta Sanchez
53238	Space melodie	Luna park
60012	Sweet child of mine	Guns n roses
60118	In the end	Linking park
59045	Tubular bells	Mike oldfield
65021	Paquito chocolatero	Yeye
62029	Verano azul	Tv
51016	James Bond	Cine
68015	Real sociedad	Himno
54290	Dos hombres y un destino	David Bustamante
51087	Terminator	Cine
54014	Cacho a cacho	Estopa
54206	Torero	Chayanne
68004	Himno del athletic de bilbao	Himno
60015	Enter sandman	Metallica
61012	Breathe	Prodigy
53014	Ecuador	disco
56001	El show de barrio sesamo	Infantil
51008	El padrino	Cine
53220	Moi...Lolita	Alizee
60024	The final countdown	Europe
59143	Every Breath You Take	Police
51058	Summer Loving	Grease
62014	Inspector gadget	Tv
60013	Number of the beast	Iron Maiden
54218	Bicho malo	Capitan canalla

59592	Skater boy	Avril Lavigne
54275	Me muero por conocerte	Alex Ubago
53249	Power Brena	Barthezz
61005	Oxygen	Jean Michel Jarre
62015	los picapiedras	Tv
51092	Harry PotterTheme	Cine
71015	Zankoku na tenshi no thesis	Evangelion
55059	Asturias Patria querida	Himno
51113	May It Be	El señor de los anillos
61048	Hey boy hey girl	Chemical Brothers
59541	Yesterday	The Beatles
54227	Tre parole	Valeria Rossi
72107	Braveheart	DJ Sakin
68016	Himno del sevilla fc	Himno
60213	The Trooper	Iron Maiden
54026	La copa de la vida	Ricky Martin
54258	Dame mas	Formula abierta
60045	Satisfaction	Rolling Stones
54216	Tu piel	Manu Tenorio
59316	Cant get you out...	Kylie Minogue
51131	Concerning Hobbits	Señor de los anillos
61046	Babys Got A Temper	Prodigy
51063	Pretty woman	Cine
54274	Hasta que el cuerpo aguante	Mago de Oz
60078	Moonlight Shadow	Mike Oldfield
60023	Stairway to heaven	Led zeppelin
61025	Tour de france	Kraftwek
60328	Smells like teen spirit	Nirvana






09016	16222	27026	30002	03084	09012
02015	16188	27000	06131	09121	03004
06070	30008	20138	03383	18258	03091
06351	01246	02209	06050	01001	21073
03021	18259	21012	01025	06060	30061

Móviles compatibles con melodias.Nokia 3210, 3310, 3330, 5210, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702. Siemens MT50, M50, Me45 y S45 (versión 21), C45 (versión 31). Alcatel 310, 311, 511. Ericsson T20e, T29, T39, R520, T65, T68. Motorola v50, v51, v100, v101, v2288, v8088, Timeport 250, Timeport 260, Accompli A008. Samsung R210, R200. Trium Odyssey, Eclypse, Mystral, Aura.

Móviles compatibles con logos. Nokia 3210, 3310, 3330, 5146, 5130, 5210, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702. Siemens MT50, M50, Me45 y S45 (versión 21), C45 (versión 3). Alcatel 310, 311, 511. Ericsson T20e, T29, T39, R520, T65, T68.

Precio máx / min 1 06 € fijos - 1 36 € movil IVA inc - Apdo. correos 36 442 - 28080 MADRID

¡Exclusivo!

Tu cara en tu móvil

entra ya en

sucaramovil.com

logos hiphop



HIP HOP	19193
PUBLIC ENEMY	19220
EMINEM	19250
HIP-HOP	19264
DJ'S	19267
HIP HOP	19493
DJ	19498
HIP HOP	19499
GRAFFITI	19549
GANGSTA	19560
	19547
UK HIP HOP	19559

miles de chicos y chicas ya se han encontrado



GTYPE al 5757

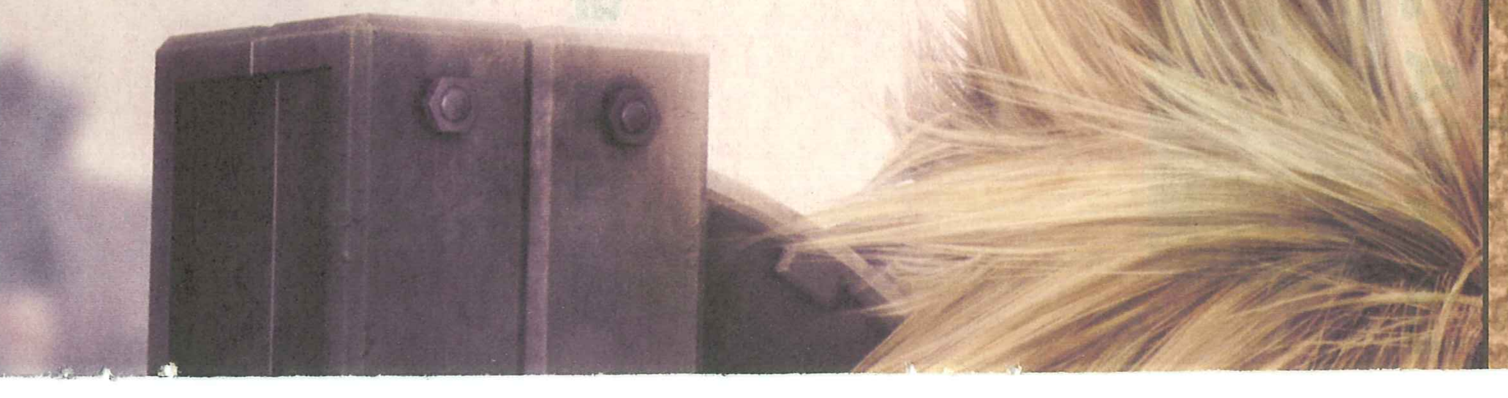
¡A qué esperas

Gametype ゲーム タイプ
Revista de Videojuegos Japoneses

FINAL FANTASY VII

~ advent children ~

"Once upon a time...
there was a warrior
who defeated the evil known as Sephiroth.
His name was...
Cloud Strife."






EXISTE UN SÓLO MOTIVO POR EL QUE UN ÚNICO EQUIPO ES CAPAZ DE REALIZAR REVISTAS TAN DIFERENTES...
¡100 PÁGINAS!
アニメ、漫画情報誌
Anitype
アニタイプ
Revista de Manga y Anime con CD-Rom para PC
MANGAZINE
nº17 · 5€
¡Páginas centrales con posters de Pucca y Onegai Twins!
"PUCCA" FUNNY LOVE
Tras las Super Nenas y las Tanga Girls, llega la moda que arrasa en todo el mundo: PUCCA.
UTENA Artículo especial y entrevista
Así son las historias de los piratas más locos del manganime
¡TELE5 ESTRENA LA SERIE DEL AÑO!
ONE PIECE
#36
¡¡REVISTA DE 116 PÁGINAS + CDRom POR 5 € !!
Hentype
¡3 AÑOS CON HENTYPE!
¡CON MÁS DE 40 PÁGINAS DE MANGA-DOUJINSHIS Y TODA LA INFORMACIÓN HENTAI QUE NADIE TE CUENTA!
ANIME H - MANGA H DOUJINSHIS PARODIA H GAMES - COSPLAYS ¡Y EL CD EXCLUSIVO MÁS COMPLETO!
¡LA REVISTA HENTAI EN ESPAÑOL + VENDIDA!
#1
¡¡132 PÁGINAS A TODO COLOR + DVD POR 10 € !!
Hentype
Anuario 2001 a 2003
成年向け雑誌
¡Repasamos 3 años de Hentype!
Taka Tony, Shiwasu no Okina, Saigado, Mogudan, Umedama Nabu...
LOS MEJORES ANIMES, H-GAMES Y AUTORES
Words Worth, Yakin Byoutou, Magical Kanan, SexFriend, G-taste, GenMuKan, Mezzo Forte, Men at Work, Ketsu Megaton.
¡Lo mejor de 3 años de Hentype en un solo número!
¡Con un DVD para PC lleno de videos e imágenes!
...SOMOS FRIKIS, ¡Y NUNCA DEJAREMOS DE SERLO!
TypeTeam
www.typeteam.net

ENTREVISTA CON SATOSHI YAMAKATA

Durante la Feria Europea del Recreativo tuvimos la oportunidad de entrevistar brevemente a Satoshi Yamakata, Manager de la sección Internacional de arcades de Sammy Corporation. Dicha compañía disponía de stand propio en el evento dedicado sobre todo a promocionar cara al público su nueva placa Atomiswave.



Lo primero que hice fué presentarme como redactor de **GameType**, revista de videojuegos enfocada fundamentalmente al mercado japonés; y entregarle 2 números de nuestra publicación como regalo (concretamente el nº 15 y el especial sobre la saga ***Guilty Gear***). Mr Yamakata se entretuvo unos minutos hojeando las revistas y quedó agradablemente sorprendido ante la calidad de información, incluso preguntando cortésmente cómo nos las apañamos para reunir algunos datos tan precisos sobre ***Metal Gear Solid 3***; la saga ***Guilty*** o ***Soul Calibur 2***. Yo sólo pude comentarle que todos los redactores de Gametype son jugadores con mucha experiencia que llevan metidos en el mundo del videojuego desde su infancia, y que tratamos de ofrecer el máximo de datos posibles a nuestros lectores (al estilo japonés) ya que la prensa española por lo general no suele analizar en esa profundidad videojuegos de ese estilo. Tras esto, dimos paso a la entrevista propiamente dicha (traduzco todo del inglés).

GT: Veo que han instalado un expositor bastante grande y con algunos juegos muy recientes incluso en el mercado japonés. Anteriormente nunca habían visitado el **FER**. ¿Cuál es el propósito de esta exposición?

SY: Europa es un mercado en el que queremos aumentar nuestra presencia ya que lo hemos tenido bastante olvidado. **Sammy** es una empresa que cuenta con un gran mercado en Japón, y en Estados Unidos estamos observando un interés creciente; pero aquí nuestra influencia es menor por lo que queremos potenciar este aspecto.

Europa es un mercado en el que queremos aumentar nuestra presencia ya que lo hemos tenido bastante olvidado

GT: ¿Significa esto que empezaremos a ver por fin juegos de **Sammy** en los recreativos europeos, y más concretamente en los españoles?.

SY: Nuestros planes para España es para antes de comenzar el año 2004 tener entre 25 y 35 placas **Atomiswave** instaladas por todo el país. Aproximadamente un 60% de esas placas seguramente sean *arcades* de lucha de la saga ***Guilty Gear***.

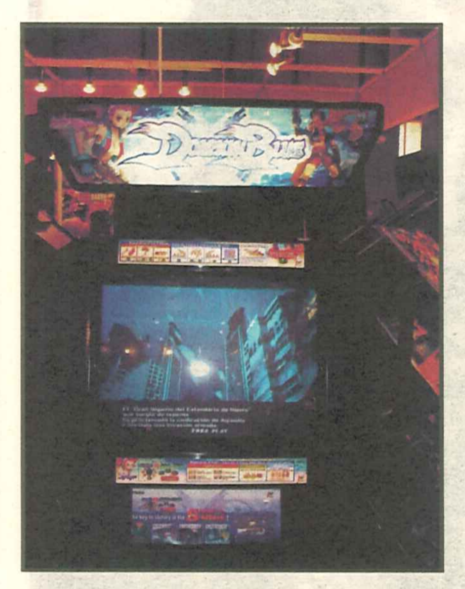
GT: Háblenos un poco de la nueva placa de **Sammy**: **Atomiswave**.

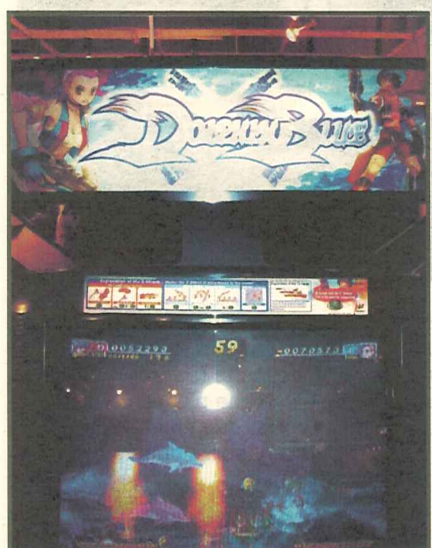
SY: Estamos muy contentos con el recibimiento que ha tenido en el mercado. Hemos recibido gran cantidad de propuestas de diversas compañías que quieren trabajar usando nuestra placa. Buena muestra de ello es que **Playmore** ya está realizando un episodio de ***The King Of Fighters*** bajo **Atomiswave**; y no descarta realizar más títulos bajo ella. **Capcom** también tiene planes de nuevos *arcades* después de anunciar que no volvería a hacer juegos en recreativa; y por supuesto nuestras propias producciones.

GT: ¿Cuál cree que es la ventaja de **Atomiswave** frente a los sistemas anteriores?.

SY: Ser un sistema versátil. Te pondré un par de ejemplos: las placas como **NeoGeo** o **CPS** son

estupendas para el manejo de *sprites*, lo que las hace idóneas para juegos de lucha y *beat'em ups*, pero poco más. Las recientes **Naomi 2, Chihiro o Triforce** poseen una gran potencia para manejar entornos tridimensionales, por lo que para juegos de carreras o *beat'em ups* 3D son estupendas; pero su coste de desarrollo y producción es muy elevado. Con **Atomiswave** podemos hacer *beat'em ups*, juegos de coches, de pistolas, de naves... con un gran resultado y a un costo mucho menor. Los muebles son más baratos, las placas son más baratas y siguen atrayendo público. Todo esto beneficia tanto a los salones *arcade* que pueden permitirse un mayor número de novedades a menor costo y a los desarrolladores, que tienen un sistema sencillo de programar, potente y flexible que permite conversiones a sistemas domésticos fácilmente.





Dos instantáneas de la recreativa *Dolphins Blue*, del que *Satoshi Yamakata* nos habla en la entrevista.

GT: ¿Flexible?

SY: La potencia de **Atomiswave** por ahora es más que suficiente, pero en caso de que no sea suficiente se le puede acoplar más memoria, *chipsets* específicos o incluso un módem de banda ancha para el juego *Online*. ***Guilty Gear Isuka*** es el primer juego que usa este modo de juego online.

Playmore ya está realizando un episodio de The King Of Fighters bajo Atomiswave; y no descarta realizar más títulos bajo ella

GT: Hablando de sistemas domésticos... ¿tienen pensado alguno en especial?.

SY: Trabajamos para los 3 sistemas que tenemos costumbre y por ahora no tenemos pensado cambiar. (Esto es, **PlayStation2**, **Game Boy Advance** y **PC**, lástima para los usuarios de **GameCube** y **Xbox**). En caso de que necesitásemos más potencia para hacer buenos juegos nos replantearíamos nuestra política; pero de momento no hay intenciones.

GT: Al menos en Europa, los propietarios de los salones *arcade* han visto reducidos sus beneficios por culpa del fenómeno conocido como la emulación reciente en ordenadores de sobremesa. ¿Atiende **Sammy** a este fenómeno para proteger sus productos de la piratería?.

SY: Sinceramente, si son capaces de imitar **Atomiswave** en un **PC**, más que demandarles les felicitaría por su habilidad. Tenemos sistemas de encriptación complejos y fiables. Además, dado que cada juego aprovecha de manera distinta la placa, no creo que lleguemos a ver imitaciones de cartuchos como tristemente le sucede a **Playmore**. Ya nos preocupa bastante la piratería del sector doméstico en Europa y América (en Japón es prácticamente inexistente el ver juegos piratas) como para encima ampliarlo a los salones *arcade*. Una de mis tareas es gestionar que los productos de **Sammy** están correctamente instalados y se distribuyen de manera adecuada y legal en los países de Europa.

GT: Ciertamente, en Europa se hace difícil ver un juego de **Sammy** en un recreativo, y muchos jugadores han de esperar mucho tiempo para disfrutarlos...

SY: En Japón, **Sammy** tiene una importante presencia entre los jugadores tanto antiguos como jóvenes. Los juegos de ***Guilty Gear*** por poner un ejemplo ya son tan conocidos y tienen tanto prestigio como ***King Of Fighters*** o ***Street Fighter***. ***Dolphin Blue*** ha despertado muy altas expectativas entre los aficionados y muchas revistas lo llaman ya "el sucesor de ***Metal Slug***". En cambio, ambos juegos son prácticamente desconocidos aquí. Pretendemos cambiar eso en un intervalo de unos 2-3 años.

GT: Este año se ha hablado mucho de las fusiones entre grandes compañías del videojuego. ¿Cómo veía usted la frustrada fusión **Sammy-Sega**, sabiendo que a **Sammy** le vendría bien darse a conocer en Occidente y **Sega** es bien conocida por sus estupendas recreativas y sus consolas domésticas que nunca triunfan?.

SY: Lamentándolo mucho no puedo darte una opinión porque sería la mía y no la de la compañía. Espero que **Sega** siga haciendo grandes productos como

siempre ha hecho.

GT: ¿Conoce usted personalmente a Daisuke Ishitawari, el creador de la saga *Guilty Gear*?.

SY: Personalmente no, pero le he visto varias veces en las oficinas centrales de **Sammy**. Es difícil no fijarse en alguien que viste con cazadoras de cuero y camisetas chillonas y se tiñe el pelo de rubio rodeado de serios ejecutivos trajeados (risas). La verdad, parece más una estrella de rock que alguien de nuestra compañía. Tiene fama de excéntrico, pero sus productos son impecables.

GT: ¿Son ciertas las declaraciones de D.Ishitawari en el **Jamma Show** sobre que piensa desarrollar un ***Sammy Vs Capcom***?.

SY: Totalmente.

GT: ¿No podría darnos algunos detalles sobre dicho título, personajes por ejemplo? (eh, había que intentarlo! xD).

SY: Aunque pudiera, que no puedo, no sabría qué decirte. Es un proyecto muy importante y se lleva en el más absoluto de los secretos. Se han encerrado en las oficinas de **Arc System Works** y no nos cuentan nada (más risas). Pero dudo mucho que vaya a decepcionar a nadie.

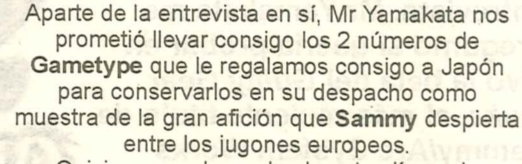
Tengo la absoluta seguridad de que va a ser el hit en juegos de lucha del 2004 en Japón.

Al menos, mientras **Sega** no saque un ***Virtua Figther 5***. Esa saga en Japón es prácticamente imbatible.

Sinceramente, si la piratería es capaz de imitar Atomiswave en un PC, más que demandarles les felicitaría por su habilidad

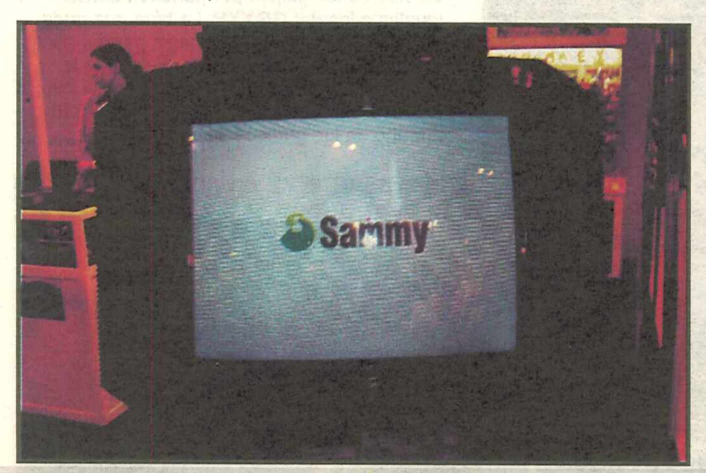
GT: Muchas gracias por su tiempo y esperamos verle junto a **Sammy** en el próximo **FER**.





Aparte de la entrevista en sí, Mr Yamakata nos prometió llevar consigo los 2 números de **Gametype** que le regalamos consigo a Japón para conservarlos en su despacho como muestra de la gran afición que **Sammy** despierta entre los jugones europeos.
Quisiera agradecer desde estas líneas la colaboración de Martin Riley y David Scott de **Sammy Europa** por facilitarme la entrevista; así como sus ganas de informar durante mi estancia en el **FER** y el gran trato que demostraron para con **GameType**.





GUILTY GEAR ISUKA

Después de terminar la entrevista, Mr Yamakata me preguntó si quería probar en vivo la beta del *Guilty Gear Isuka*, el más reciente título de Sammy/Arc System Works para Atomiswave.

Me aclaró que dicha beta no estaba expuesta al público por ser la única placa (todavía inacabada) que había no ya en Europa, simplemente fuera de Japón donde se estaba testeando.

La verdad, bastante cortesía tuvo al facilitarnos probar un juego que en condiciones normales tardaríamos meses en tantear como para que encima constantemente se disculpase porque le faltaban personajes y el mueble sólo disponía de 4 botones en vez de los 5 necesarios.

He de confesar que ***Guilty Gear Isuka*** es un título que para tener el nombre que tiene no me llamaba mucho la atención. Un juego multijugador en el que se juntan hasta 4 personajes en pantalla dando todos golpes en mil direcciones no es lo que yo interpreto por un "buen" juego de lucha, que tenga tanto velocidad como estrategia. El hecho de que ***GGI*** no incluya nuevos personajes a la saga ni argumento tampoco es que sume puntos la verdad, así que trataré de poner el máximo de aspectos que pude analizar en los aprox 30-40 minutos que pude jugarlo. Espero que disculpéis la brevedad del comentario.

El juego es básicamente un *beat´em up* 2D con los personajes de la saga ***Guilty Gear*** en el que como máximo 4 jugadores pueden pelear a la vez combinando fuerzas en parejas o en solitario frente a 2 adversarios. Los escenarios se dividen en 2 planos de combate distintos, y podemos situarnos en uno (cercano a la pantalla) u otro (más lejos) a voluntad. Desde un plano podemos lanzar golpes hacia el otro, Asímismo, los otros 3 personajes que combaten pueden estar en nuestro plano o en el contrario, lo que unido a la velocidad del combate se hace muy confuso en ocasiones.

El control se sigue realizando por medio de 5 botones, aunque se han alterado ciertas técnicas. El antiguo botón *Dust* que servía para lanzar muy alto al adversario y hacerle un *Air Combo* ha desaparecido, siendo sustituido por el botón *Turn*. Este botón presionado en solitario sirve para hacer que nuestro personaje se dé la vuelta. Si pulsamos *Turn*+arriba o abajo cambiaremos de plano, y combinando *Turn* con los botones de ataque golpearemos hacia delante, atrás, hacia dentro o hacia fuera. Puede parecer un poco lioso, pero cualquiera que haya jugado a ***Fatal Fury Real Bout*** o ***Real Bout Special*** se puede hacer con los mandos en un instante.

Tristemente los personajes no cuentan con golpes especiales nuevos, al menos en la *beta*; aunque sí mantienen la totalidad de los que ya presentaban en ***GGXX Reload*** salvando la eliminación de los golpes *Dust* de pie y los fatídicos *Destroys*. Las propiedades y efectos de los golpes permanecen también iguales a los del ***GGXXR***. La beta que pude probar sólo tenía 12 personajes para seleccionar; aunque es de esperar que la versión final cuente con toda la plantilla del ***GGXX*** incluidos Robo Ky, Justice y Kliff. El tamaño de los gráficos se ha reducido



mínimamente para que no resulte tan confuso; aunque si los colocamos cerca a los 4 adquieren unas proporciones muy semejantes a las del ***GGX***. Podría decirse que más que reducir el tamaño han ampliado el zoom, de tal manera que los personajes pueden alejarse más distancia unos de otros. Gráficamente sigue la línea de ***GGXX Reload***, sin ningún rediseño de sprites (algo lógico sabiendo que no era una continuación de la saga). Lo que sí han variado notablemente son los escenarios, contando con bastantes sorpresas como el nuevo decorado en *China*, *Inside Colony o May Beach*. Todas las ilustraciones del juego y frases de victoria son nuevas. Las músicas dejan de ser exclusivas por personaje, pasando a ser una por escenario, una noticia mala para algunos (puesto que el juego pierde personalidad) pero buena para otros (puesto que todas las músicas son nuevas y con la calidad acostumbrada de esta saga). Obviamente, la mayor gracia del juego es pelear contra 3 de tus amigos todos a la vez en un caótico combate cuádruple. Si bien ***GGIsuka*** ha perdido un gran factor estratégico, también ha recuperado ese espíritu de frenetismo que tenía el ***Guilty Gear*** Original, en el que lanzabas un *super* no como parte de un *combo* o una estrategia, sino simplemente por quitarte al rival de encima y respirar un poco porque te están atizando por todos lados. Realmente es un juego que entre varios amigos puede llegar a picar hasta límites insospechados, siempre dejando claro que no debemos esperar prácticamente novedades.

Según nos comentó Mr Yamakata, en este ***Guilty Gear Isuka*** han querido potenciar sobremanera la acción multijugador, contando con numerosas opciones que fomenten la competición contra humanos. Según nos contó, la recreativa definitiva cuenta con un sistema para guardar partidas vía tarjeta magnética al estilo utilizado en ***F355 Challenge, F-Zero AX*** o ***Initial D Arcade Stage***. Con esta tarjeta almacenamos las estadísticas de nuestro personaje, su nombre, número de victorias contra la CPU y contra humanos y el mayor número de *hits* por *combo*. Al estar las placas conectadas por internet, todos estos datos van a los servidores que **Sammy** está instalando para cuando la versión definitiva del juego llegue a los recreativos japoneses; existiendo diferentes *rankings* en su web para mejores jugadores por personaje y en global. Cuando un jugador supera un determinado número de victorias, se le proporciona un código PIN que puede enviar por SMS junto a su número de tarjeta magnética; adquiriendo así para la próxima vez que juegue nuevos movimientos, escenarios u opciones.
Si realmente se suman los golpes especiales normales de cada personaje a los exclusivos EX, ***GGIsuka*** se convierte indiscutiblemente en el juego de lucha 2D con mayor cantidad de golpes especiales por personaje. Como vemos, muy bien pensado por **Sammy** para potenciar la competitividad y a la vez sacar dinero de variadas maneras (vía recreativa, venta de tarjetas, visitas a la web y SMS's).
Desgraciadamente, este modo de juego nunca saldrá de Japón al ser obligatorio tener instalados servidores en cada país.

Mi opinión preliminar sobre la beta es que es un muy buen juego multijugador; ideal para una tarde en la que se junten 4 fanáticos de la saga con ganas de reírse. Quizás decepciona un poco ya que lo que todo fan del **GG** ahora mismo desea es la conclusión de la saga y saber qué pasa al final con *Sol*, *Raven*, *I-No*, *Dizzy* y el *Creador de los Gears*. Pero para eso aún habrá que esperar unos añitos; antes tendremos para ir pasando el rato con este logrado ***GGIsuka*** y el futuro ***Sammy Vs Capcom***.





Desde Carrier nunca más los cruceros por el mar fueron tan bonitos y románticos...



Carrier

A la pura tradición del genero y sin dejar las señas de hegemonía de la saga más popular del planeta (*R.E.*), *Carrier* fue concebido un clónico más de la que pocas cosas se pudo decir de este *Survival Horror* de Jaleco, que apenas ofreció nuevas aportaciones al género.



El sólido argumento buscó colocarnos en la piel de uno de los miembros del escuadrón de las fuerzas "*Sparc*" que aterrizaron forzosamente sobre el portaviones *Heimdal*, con la misión de desarticular una banda de terroristas de la *Cruz del Sur* que luchaban por la diferencia de los países Nórdicos.
Pero al llegar allí el sargento *Jack Ingles* y su compañera *Jessifer Manning* (controlable como segunda protagonista de la misión), descubren que un infrecuente virus llamado *ARK* se habia extendido por el navío, convirtiendo a gran parte del personal y pasaje de tripulación en seres mutantes. Algo que como suele ocurrir en estos casos, tuvimos que ceñirnos en averiguar donde demonios se encontraba el nido principal que estaba provocando esta hilera de mutaciones y muertes.
Con este esbozo y aditivos tan interesantes en la aventura,







En lo que concierne a los gráficos del programa, decir que la relevante concepción técnica y lo divertido que se hacía al jugar (conjugado por una consabida acción y enigmas), hicieron brillar con luz propia las enormes cualidades (una aventura de terror de una ambientación muy lograda, buena trama, gráficos aceptables y subtitulada al castellano) que atesoraron este excelente título y que recomiendo probéis si todavía no habéis tenido oportunidad de hacerlo, bien sea en **Dreamcast** o la versión evolucionada de **PlayStation2**.

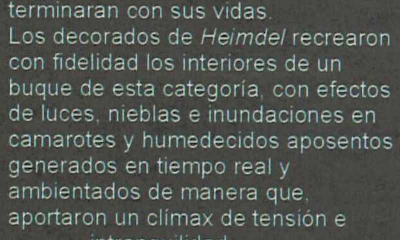
como el equipamiento de un visor especial (*BEM-T3N.*) que nos permitió escanear a las personas que veíamos (y a las invisibles), para comprobar si estaban infectadas o no, evitándonos así, correr todo tipo de riesgos.

El desarrollo que *Jaleco* nos propuso no fue otro que, conducirnos por diferentes escenarios (limpiándolos cosiendo a tiros a mutantes y malformados seres) en el necesario rescate de supervivientes que, quedaron repartidos por las inmensas salas y recovecos del barco antes de que las peliagudas criaturas, víctimas del virus, terminaran con sus vidas.

Los decorados de *Heimdel* recrearon con fidelidad los interiores de un buque de esta categoría, con efectos de luces, nieblas e inundaciones en camarotes y humedecidos aposentos generados en tiempo real y ambientados de manera que, aportaron un clímax de tensión e intranquilidad.

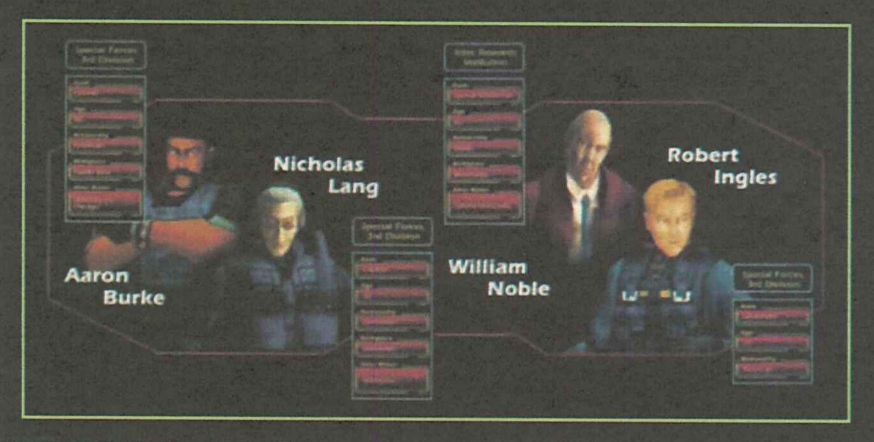








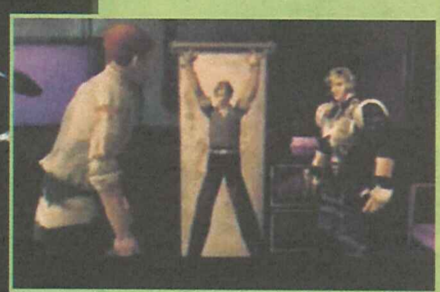






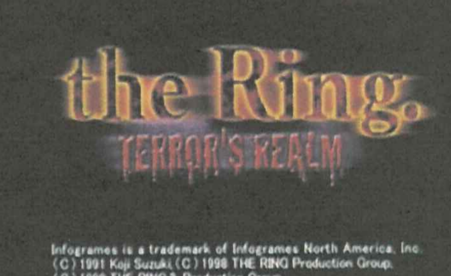












Inspirado en el aterrador film de *Hideo Nakata*, y basada en la novela de *Susuki Koji* (el equivalente en Japón en *Stephen king*) "The ring" (el círculo) es la única y más cercana a la adaptación de la mano de Kadokawa Shoten.

Un viaje donde nos transportaba al cibermundo de ***The Ring***, el umbral donde el miedo se mezclará con la realidad y la lúz de nuestra dimensión.
El cine de terror psicológico a la japonesa es el referente más inmediato que se ha experimentado al jugar a este magnífico y violento juego, cuya acción seguía un patrón similar al inquietante y espeluznante filme japonés del mismo nombre (una misteriosa cinta de vídeo que provocaba la muerte de toda aquella persona que la visionaba una semana después). Lo cierto es, que escasos fueron los títulos de este género que visitaron nuestro país, la plataforma **Dreamcast** e **Infogrames** (**Asmik Ace Entertainment**), la misma compañía que se encargó de traernos *Alone in the Dark 4* desarrolló una aventura donde se ponía en práctica el poco tocado terror psicosomático, fusionado para esta ocasión con la peligrosa tecnología informatizada. Su argumento nos relataba los acontecimientos de 1 terrible virus informático llamado *Ring*, el cual estaba infectando y asesinando misteriosamente a humanos y a priori transformándolos en horribles criaturas sedientas de carne.

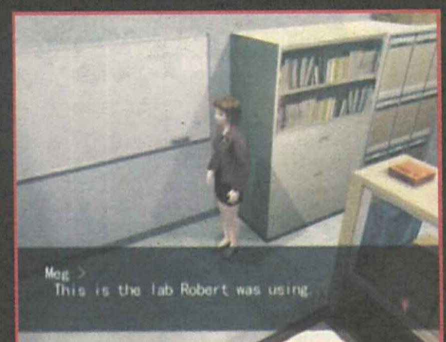
Meg Raiman, una fémina de armas tomar (de la que tomaremos control) cae también infectada al intentar descubrir la causa de la muerte de su novio *Robert*, que al parecer tenía relación directa con los terribles asesinatos.

Ahora se ha desatado una contrareloj en la que sólo dispone de 7 días, margen antes de morir a efectos del programa asesino, para acabar el trabajo que *Robert* no pudo terminar y evitar el final que la acecha. La tónica que guía el juego no pudo evitar ser comparada con el título de **konami** (bebió de las fuentes de ***Silent Hill***). En el mundo real nos deparaba la investigación profunda de todo tipo de evidencias, tras la pista que nos ayudasen a comprender y desvelar la causa directa del virus. Mientras que la acción (en forma de pequeñas misiones) nos aguardaba inmersos en la dimensión oscura de *The Ring*, al transportarnos por medio de un ordenador portátil que al conectarse nos hacía caer en un profundo sueño muy parecido a lo que vimos en ***Matrix***. El mundo de los horrores que nos acontecían, poblaban los lúgubres escenarios y tétricos pasillos que en conjunción hacían transmitir las sensaciones de angustia y el miedo más irracional por nuestras venas (la impenetrable oscuridad de corredores ayudados únicamente por una linterna de carga limitada y un arsenal de armas de alta tecnología muy avanzada) manteniendo en vilo al jugador más rudo, como si volviéramos a retomar los enfoques vividos en el paranóico desarrollo de ***Silent Hill***, que le hicieron gozar de éxito. ***The Ring*** salió allá por el 2000, con un apartado técnico (totalmente 3D) y sonoro más que aceptable. Probablemente no fuese la mayor aventura en sentido de ser la mejor ambientada y la que más tensión provocaba. Sin embargo, fue una atractiva experiencia que hacía culto al cine y de la que muchos fervientes seguidores del género deberíais probar.

PERO RECORDAD ANTES UNA COSA: SI NO SENTÍS ESCALOFRÍOS ES QUE YA ESTÁIS MUERTOS...









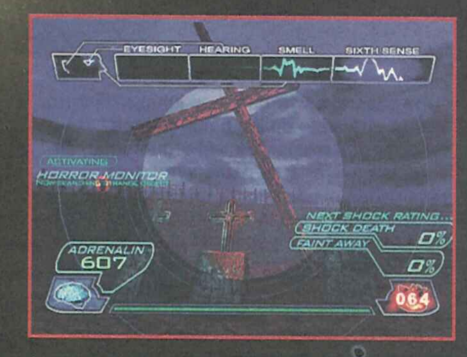
Una de las maneras de que un juego consiguiera llamar la atención sin que antes pudiera ser injustamente tachado como un clon más de esta facción del género que *BioHazard* puso de moda, es que tuviera un argumento sorprendente o que por lo menos pudiéramos disfrutar una experiencia nueva y original.





Curiosamente, esto es lo que nos encontramos con ***Illbleed***. Considerado como uno de los títulos que más dieron que hablar con su grotesco contenido gore, apto sólo para adultos. Los responsables de ***Blue Stinger*** (**Climax Graphics**), nos propusieron vivir una aventura de terror en el parque de atracciones más tenebroso que podéis imaginar ¿seríais capaces de aguantar toda una noche las más terroríficas pesadillas jamás creadas en una consola? El argumento propio de una trama cinematográfica, nos proponía sobrevivir una noche entera para ganar un millón de dólares, que el loco y excéntrico multimillonario *Michael Reynolds* (famoso director de películas gore de serie B) nos ofrecía como premio final. La diversidad de lugares donde el miedo cobraba principal protagonismo (cada estancia, generada en 3D hasta el mínimo detalle en efectos de luces en tiempo real, nieblas y estremecedores sonidos que ambientaban la tensa atmósfera de una mansión maldita, túneles de terror, cementerios y demás escenarios macabros por las que se repartían las múltiples atracciones) y la variedad de historias (*Horror Events*), cada cual más terroríficas y absurdas, jugaban un papel esencial a lo largo y ancho de la aventura. Aunque la verdadera originalidad residía en la mecánica de ***Illbleed***; que se desarrollaba de una forma global. No vastaba con ver u oír a nuestros enemigos, sino que también podríamos detectar presencias extrañas y objetos a nuestros alrededores, por el olor que desprendían y la intuición (sexto sentido), captadas por la interfaz llamada *Horror-Vision* (una especie de gafas espectrales que nos ayudaban además a desactivar las mortales trampas). Pero esto sólo era el preámbulo de





lo que nos esperaba. *Eriko*, la guapísima estudiante de psicología infantil que había emprendido la infernal búsqueda y rescate de sus compañeros, se verá obligada al uso determinado y permisivo de armas, correspondientes a cada fase y que antes debía localizar para mantener el tipo y salir airosa de las aberrantes criaturas (inteligentes y capaces de manejar todo tipo de armas) que nos esperaban impacientes, habiendo sido creadas especialmente para atemorizar y acabar con todo aquel que osara adentrarse en el parque. Condicionados por estos horripilantes seres y cientos de sobresaltos (en su mayoría, puertas con vida, lámparas que se rompen, cañerías sangrantes y demás espantosas extravagancias por metro cuadrado), vigilar y mantener nuestras constantes vitales (sentidos y niveles aceptables en sangre, adrenalina y pulsaciones cardiovasculares) no era ningún juego de niños, ya que cuando la tensión alcanzaba el límite podríamos morir de un ataque al corazón o brutalmente desangrados. Aunque finalmente no consiguió traspasar las fronteras americanas, fue uno de los títulos más originales y sorprendentes que se habían programado en plena fiebre ***Resident Evil*** y que no os quepa la menor duda que ***Illbleed*** provocará adrenalina a raudales y violencia sin censura (más sangre y vísceras que un matadero en franquicia) empapado del sentido del humor negro más irónico frente a una **Dreamcast**. Un original refrito ideal para perder la cabeza...

Artículo "*illbleed*" por Los Pakos

MIZZURNA FALLS

Human, grupo maestro del terror y el suspense, nos propuso un inquietante y misterioso thriller para *PSone* desarrollado en un pueblo llamado *Mizzurna Falls* (el lugar del descanso) con un argumento que hizo homenaje a la popular serie televisiva de *David Lynch "Twin Peaks"*.

Una cosa sí es verdad. Los juegos de terror puede que sean de los géneros más trillados que existen a nivel argumental. La inmensa mayoría de estas aventuras recalcaban el calvario de un puñado de supervivientes a una catástrofe vírica que ha transformado a la población ciudadana en cadáveres andantes y mutantes.

Pero esto no parece haberle interesado a uno de los últimos títulos de **Human (*S-PROJECT*)**,programados para **Psx**. Con bastante más argumento y calidad que el resto de creaciones de esta temática. *Taichi Ishizuka*, nos propuso integrarnos en una historia convincente y desconcertante a la vez. El enrevesado hilo argumental giraba en torno a ***Mizzurna Falls***, una pequeña y tranquila localidad situada en las montañas de Rocky (Colorado) que se ve sacudida por la trágica desaparición de dos chicas (*Cassi* y *Ema*) en sus alrededores. Aunque *Ema* siguió desaparecida sin dar rastros de vida. *Cassi* reapareció horas después, ensangrentada y con signos de haber sufrido una experiencia fuertemente traumatizante que al final la hace perecer. Todo era muy confuso y tras ciertas similitudes cronológicas de los escabrosos sucesos, los inspectores de policía *Morgan* y su ayudante *Hadson Rag* llegaron a la conclusión de que ambos casos estaban relacionados entre sí. A partir de aquí es cuando entrábamos en acción. Encarnando a *Matthew*, un joven muchacho, amigo de las víctimas, que se ofrece a colaborar en la difícil investigación.

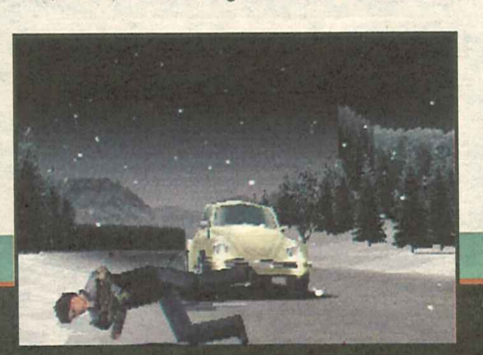






Gráficamente el título de ***Human*** presentó un potente motor 3D repleto de detalles en bellos y complejos parajes de bosques que compusieron la extensa radiografía geográfica de ***Mizzurna Falls*** y una ambientación inquietante y magníficamente lograda. El sistema de control perpetrado por ***S-PROJECT***, intentó asemejarse al estilo de **Konami**, tomando algunas doctrinas básicas de ***Silent Hill***, sin olvidarse ni un momento de los puntos en común que tenía con los juegos de **PC**, ya que principalmente nos ayudábamos por medio de ventanas (situadas en la parte superior de la pantalla) que indicaban la acción a poder realizar, como hablar, examinar, coger objetos para luego utilizarlos de manera coherente... etc. El desarrollo no fue otra cosa que, desafiarnos con plena libertad y todas las consecuencias que ello conllevaba en la búsqueda de pistas, evidencias y testigos (ya sea a pie o en un vehículo propio) de la manera más verídica y difícil que podáis imaginar, aprovechando bien nuestras habilidades, inteligencia y perseverancia a la hora de resolver estos casos al más puro estilo ***Twin Peaks***. También, factores como estar en tiempo real (transcurso del día y la noche, condiciones meteorológicas y el contemplar la vida rutinaria de la población cívica como pudimos ver en ***Shenmue***), la interacción continuada con los personajes y el gran rebozado de eventos entre los que se incluían todo tipo de acciones cotidianas que hoy en día podemos realizar cualquiera de nosotros, hicieron valorar a este título como una de las más fieles y reales experiencias ámbito de investigación.





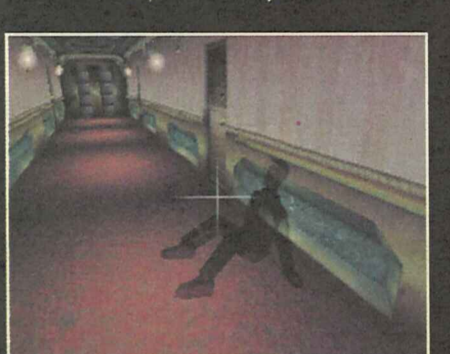
Artículo *"Mizzurna Falls"* por Los Pakos

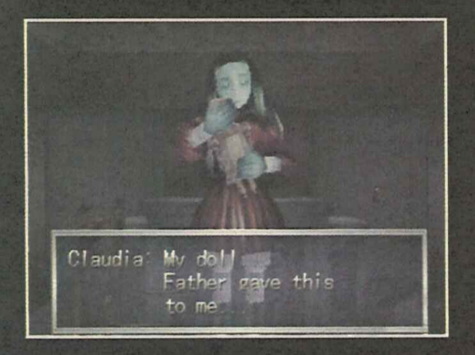
¡Él terror no sólo camina, también navega!

El ingenio dentro del horror, quedó patente gracias al sutil ambiente y medido trabajo de la compañía Fromt Software. Primero un tenebroso transatlántico y después un lúgubre caserón, fueron los referentes que dieron origen a tétricas y variadas historias donde estabas obligado a restaurar la tranquilidad espiritual de los lugares. Sin duda, conformaron una magnífica saga para los amantes del género.

EchoNight

Mientras la mayoría de las compañías se empeñaban en diseñar una enorme cantidad de juegos del género ***Survival Horror***, los creadores de la saga ***King Field***, premiaron a los usuarios de **Psx/Psone** con una saga que no tuvo precedentes ni parangon alguno en el terreno del Horror para las 32 bit's de **Sony**. Renunciando a las tradicionales tácticas de infringir miedo, a favor de la producción de títulos innovadores, ***Echonight*** fue un ejemplo perfecto de esta política que sorprendió en muchos aspectos, técnicos en su gran mayoría, pero también por el hecho de ser una obra de **Fromt Software**, compañía no muy conocida en este campo de los Horror Games.

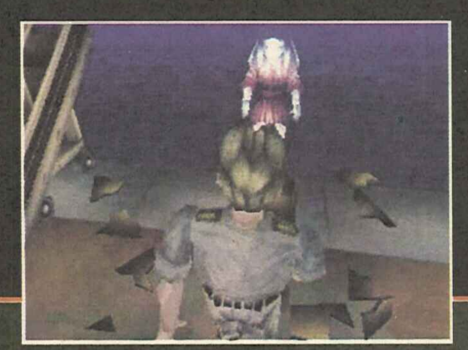




Nos sumergieron en un sorprendente y confuso viaje hasta el enorme transatlántico ***Orpheus*** que, por circunstancias desconocidas, desapareció en el marco temporal de 1913. La originalidad de este título, realmente residió en las diferentes historias y misterios (hasta 26) que daban cobijo a una serie de enredos espirituales y sucesos fantasmales que debíamos afrontar mediante viajes en el tiempo a modo flashback (misiones ya sea devolviendo un objeto querido o resolviendo algún problema personal), dentro de un navío repleto de fantasmas.

La tenebrosa ambientación (con artefactos, sillas y objetos que flotan por salas...) y el suplido entorno 3D de la que se defendió bastante bien, elevaron la calidad del juego a cotas bastante altas, por no hablar de la acción, llevada a cabo siempre desde una perspectiva en primera persona, idónea para aumentar la tensión en los numerosos encuentros y puzzles bajo el rol de *Richard Osmond*.

Más tarde, la misma compañía nos permitió volver a disfrutar de esta aventura con una impecable secuela, una vez más, echando mano del clásico concepto de la primera entrega. Las diferencias llegaron en las notables evoluciones y mejoras en el despliegue visual y en las inquietantes y profanadoras composiciones sonoras que junto a la oscura ambientación, consiguieron que la angustia y congoja se apoderase







irritablemente del jugador. Para esta ocasión, *Richard Osmond* viajaba nuevamente al pasado al rescate de almas en pena, ahora inquilinos de una siniestra mansión, a las que debía liberar del tormento que las retenía en el lugar. Para ello, viajando a diferentes épocas e involucrándonos en diversas situaciones y enigmas, antes de que los maléficos entes nos persiguieran para castigarnos sin piedad.

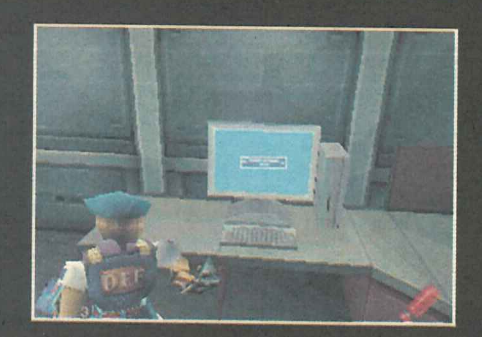
En definitiva, ***Echonight 2*** al igual que su predecesor (que al menos estuvo a la venta en el mercado Estadounidense) fue una fresca alternativa a las aventuras de fantasmas que injustamente cayó en el olvido, lo que no facilitó su salida al mercado extranjero. Una verdadera lástima.

Artículo "*Echonight 1 y 2*" por Los Pakos

CHAOS BREAK

Después de la remesa de títulos que PSx había recibido desde la aparición de *BioHazard*, Taito lanzó *Chaos Break*; un nuevo título que siguió el reiterado modelo de Capcom, concebido como un merecedor exponente del falco y estilo visual manga, propio de los programadores nipones.

El etéreo argumento de ***Chaos Break*** tiene como escenario una misteriosa isla del pacífico, singularmente dentro del complejo industrial "*Biomaterial Fluxus*". Por desgracia, tras años de normalidad y minuciosos estudios, el gobierno envió hacia allí a la unidad especial de rescate y fuerzas de defensa (***D.E.F.***) ya que las comunicaciones con las islas se habían roto. Era obvio que algo sucedía. Lo que se encuentran allí *Mituki*, *Rick* y el resto de los miembros de la unidad especial parece sacado de una novela de horror. Un terrible accidente biológico se había desencadenado, convirtiendo a sus moradores (la mayor parte de ellos, científicos y animales de investigación) en liberados zombies, mutantes y todo tipo de monstruos que asolaban la isla, acabando con los pocos supervivientes que quedaban. Vicisitudes que nos obligaron a inspeccionar todo el enorme complejo con la esperanza de salir vivos de allí. ¿Una historia poco original? De acuerdo, pero al menos plagiaba los parámetros del género escrupulosamente. En ***Chaos Break*** no sólo nos limitábamos a ir abriéndonos camino por aceradas estancias e insospechados laboratorios donde los extraños mutantes pululaban a sus anchas. Tendremos que resolver numerosos puzzles, que en su mayoría no serán nada originales (objetivos demasiado lineales). De hecho, la mayor parte se basará en obtener información, encontrar la llave adecuada para la puerta adecuada y desactivar códigos de computadoras que los discos ocultaban, esparcidos por la base, sin que haya ningún enigma digno de mención a lo largo del juego. Y es que partiendo de las premisas de ***Resident Evil*, *Chaos Break*, Taito** nos enmarcó en uno de los múltiples títulos que codiciosamente siguieron las líneas maestras de la serie de **Capcom** con un gran afán por el dinamismo, como juego de acción más que por meter miedo al jugador (cosa que sólo lo consiguieron algunos juegos de última generación). Esta atractiva aventura que se hacía absorbente y divertida, no estuvo acompañada sin embargo por un buen apartado técnico (totalmente en 3D), en general, poco sólido y brillante en sus texturas. Es cierto que la ambientación estaba muy conseguida y la excelente idea y modelado de los personajes, diseñados con una austera visión y look manga, concedieron cierta distinción al juego. A nivel jugable, respetó los cánones del *Survival Horror* con pequeños logros basados en la introducción de nuevas actitudes sustanciales en la acción (no lo diremos muy alto) tales como la lucha cuerpo a cuerpo y fintar a nuestros enemigos, desde luego métodos más expeditivos para deshacerte de las hordas de mutantes que salían al paso. A pesar de que **Taito** hizo todo lo posible por dotar al juego de elementos con los que enganchar rápidamente a los seguidores del género, simplemente fue tachado como una alternativa más que respondió a las expectativas creadas por el usuario de este tipo de juegos, que especialmente **Capcom** espolió en su día, en la todavía vigente 32 bits de **Sony**.









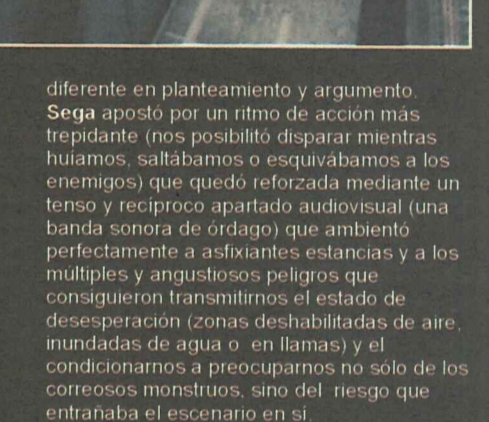
Artículo "*Chaos Break*" por Los Pakos

ESPECIAL TERROR

Caminando a través del silencioso eco de los oscuros abismos marítimos.



La compañía *Sega* logró reunir con creces en un estupendo y original juego, todos los ingredientes de las mejores películas de terror submarino: una intensa y atractiva historia que tomó prestado alguno de los elementos más anhelados por los usuarios de la saga *Resident Evil*, para dar paso a *Deep Fear*. Un juego "profundamente terrorífico"



A falta de una secuela de ***Resident Evil*** para **Sega Saturn**, los creadores de ***Torico*** (**Sega**), descendieron a las profundidades del mar para sorprendernos con ***Deep Fear***, un *Survival Horror* en toda regla, cuyo guión no pudo ser más adecuado y sólido, tras una buena condimentación de célebres películas de terror marino, tales como ***Deep Rising*** o ***Leviathan*** que sirvieron de fuente de inspiración a esta cinematográfica y claustrofóbica aventura.



La historia no fue especialmente excepcional, pero si que le supo sacar mucho jugo a la ambientación apropiada de las profundidades del mar. Un terrible accidente en el que se ven involucrados un submarino militar y una base marina provocaron que un extraño virus (que actuaba bajo los síntomas de un catarro) empezara a transformar a todos los empleados y pasajeros de la base en monstruosos mutantes sedientos de sangre. *John*, un viejo miembro del equipo de mantenimiento submarino se ve inmerso en un terrible secreto en el que tendrá que descubrir el origen de toda esta pesadilla pasada por agua.



La trama fue desgranándose por la presencia de un montón de sensacionales y escalofriantes secuencias de video explícitas que conectaron a los momentos más desgarradores e importantes de la aventura, inundada de monstruos, sangre y violencia a raudales.

A pesar de las descaradas similitudes con los juegos de **Capcom** (gráficos pre-renderizados y el componente de aventura donde teníamos que localizar objetos y resolver unos cuantos puzzles, además de freír asquerosas criaturas tipo ***Resident***), en realidad ***Deep Fear*** fue un juego totalmente diferente en planteamiento y argumento. **Sega** apostó por un ritmo de acción más trepidante (nos posibilitó disparar mientras huíamos, saltábamos o esquivábamos a los enemigos) que quedó reforzada mediante un tenso y recíproco apartado audiovisual (una banda sonora de órdago) que ambientó perfectamente a asfixiantes estancias y a los múltiples y angustiosos peligros que consiguieron transmitirnos el estado de desesperación (zonas deshabilitadas de aire, inundadas de agua o en llamas) y el condicionarnos a preocuparnos no sólo de los correosos monstruos, sino del riesgo que entrañaba el escenario en sí.



Únicamente la rapidez de actuación y el equipo perfecto de supervivencia (un arsenal preparado para las distintas condiciones y máscaras de oxígeno que podían ser recargadas infinidad de veces en paneles para tales efectos) aportaron un halo de esperanza en esta remojada aventura que, consiguió convertirse por méritos propios en uno de los mejores de su género en 32Bit's. Un magnífico título que quedó plasmado para el recuerdo.



Articulo "*Deep Fear*" por Los Pakos

Devilman

Devilman surgió de la mano de su autor, _Go Nagai_, quien dio forma a un _manga_ que seguía una tendencia violenta y bastante sanguinaria que BanDai no dejaría escapar para posteriormente embutirla en una aventura que fusionó originalmente una diversidad de estilos nunca antes vistos, hasta su lanzamiento en el campo de los _Survival Horror_.

Después de la última remesa de juegos de horror para la consola gris de **Sony**, *Devilman* fue una discreta adaptación de una las más grotescas historias desarrolladas por ***GO Nagi*** (conocido por sus míticas series ***Manzinger Z*** y ***Grendizer -Goldorak-*** en nuestro país) al mundo de los videojuegos y por mediación de la pionera en conversionar *animes* y *mangas*, **BanDai** fue tentada a consecuencia del éxito cosechado en Japón, para posteriormente lanzarlo al mercado interactivo Nipón sin pararse ni un momento a pensar la verdadera aceptación que pudiese tener, viendo la violencia contenida en su serie.

Akira Fudo, el protagonista de esta odisea, es sometido a un experimento de consecuencias fatídicas que le harán sufrir una extraña mutación, personificada bajo el tremebundo aspecto de un ángel del mal (poseído por *Amon*, Dios de la guerra) bautizado como *Devilman*. Al parecer esta era la mejor solución ideada por su amigo de la infancia *Ryo Asuka* que le muestra la cruda situación que se deparaba, visionada por una máscara que permitía abrir una brecha a otra dimensión.



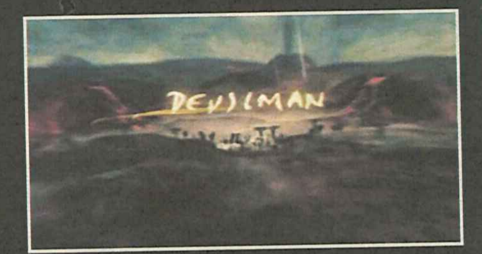


Según él, con el aprovechamiento de este extraordinario alter-ego y dominado gracias al corazón puro de *Akira*, cabría una esperanza de salvar a la humanidad y a su familia (secuestrada al sufrir un carnicero ataque en el metro de la ciudad) en una batalla sin cuartel frente a dantescas criaturas que acechaban cada vez más nuestro umbral.

Oscuros decorados creados poligonalmente y la adaptación de un buen juego de cámaras sirvieron para una perfecta recreación de la putrefacta atmósfera y ambientación del trabajo de *Go Nagai*. **BanDai**, además utilizó inteligentemente una metódica combinación de estilos *arcades* (con la lucha como principal ingrediente y el sigilo para no despertar la alerta entre las aberrantes huestes del averno) y plataformeros donde respiraron ligeramente en el orgánico desarrollo de los *Survival Horror*.

Pese a lo novedoso y sugerente que resultó su planteamiento, el juego contó con muchos fallos técnicos que oscurecieron el programa y una intro poco fiel al manga original, aunque en contraposición pudiéramos decir que una de las mayores excelencias de este título fue la de poder disfrutar de las formidables transformaciones en *Devilman*.

No obstante, los que buscaran la línea de acción de los ***Resident*** puede que esta propuesta no fuera la mejor opción.







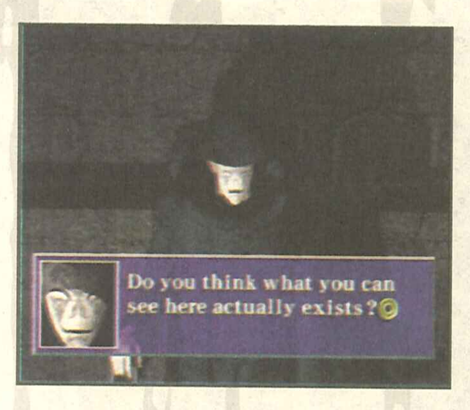


Artículo "*Devilman*" por Los Pakos

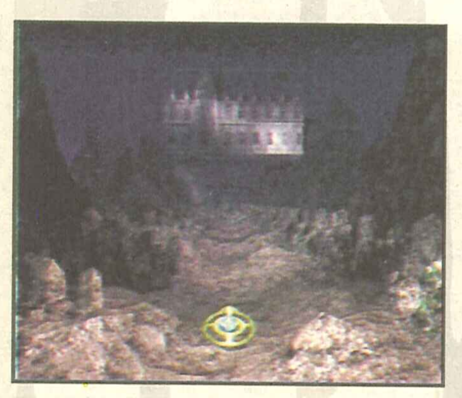
JUGGERNAUT

Hay dos palabras que podían definir perfectamente a *Juggernaut*: desquiciante y psicodélico. Los integrantes de Jaleco nos propusieron una inquietante aventura gráfica que nos daba la oportunidad de viajar por los limites de lo irracional e ilógico en busca de la liberación total del alma. ¿Sobrevivirías al borde de la locura mas latente por tu chica? Por si acaso no, ya puedes ir reservando plaza en el psiquiátrico más cercano...

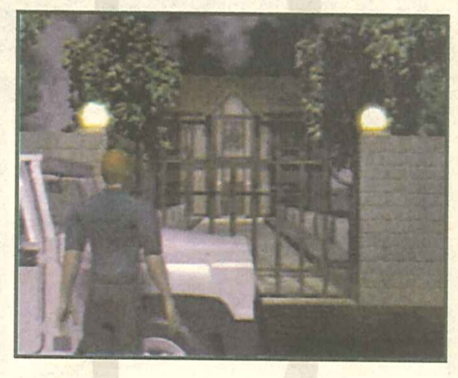
El nuevo alarde de genialidad de **Jaleco** ***Juggernaut*** fue una de las aventuras gráficas más esporádicas que el género horror había girado hacia una nueva dirección. De ritmo pausado y sesudo, la base sobre la que se sustentaba, era la misma que experimentamos en cualquiera de las aventuras de ***Drácula*** o más cercanamente al clásico y entrañable ***Torico***. Aunque en vuelta si cabe más en una atmósfera más oscura y ominosa, deberás rescatar a tu novia *Sarah* que había sido poseída por una entidad diabólica que secuestró a la joven cuando bebió una extraña poción, sello donde el demonio se mantuvo encerrado durante siglos. Tras un espantoso exorcismo ejecutado por un sacerdote (persona que nos avisó de lo ocurrido) y bendecidos por el padre, pronto nos vimos introducidos en un incoherente mundo distorsionado por las más imposibles barbaridades y paranóicos secretos que sólo la limpia alma y mente de una inocente chica, ocupada por el demonio, podía albergar. ¿sueño o realidad?...el caso es que la aventura nos transportaba a una mansión, escenario donde las imaginables penumbras eran realidad de nuestras desdichas y salir de allí (con el alma purificada de nuestra chica) nuestra única misión.











Tal y como era costumbre actualmente en este tipo de juegos de apuntar y señalar, ***Juggernaut*** estaba plagada de jalonadas e increíbles secuencias de vídeo, diseñadas de manera que ofreciesen un aspecto de película antigua que la hacía todavía más fantasmagórica.

Estas estremecedoras secuencias narraban la cargante trama con sucesos y retos impensables, salidas de nuestras peores pesadillas.

Si bien el apartado visual de juego no ofreció muchos destellos de calidad (donde destacaba muy por encima una buena ambientación plena de inquietantes melodías que permitieron desplegar un halo de misterio de cierto lustre y sutil miedo), de lo que sí pudo presumir fue de la cantidad indigente de enigmas y acertijos tan surrealistas e inverosímiles (rayan la locura) que ni *Anthony Blake* seria capaz de resolver. Principal componente de lo que el juego entero hacia gala de una estremecedora (el nivel de pensamiento y razonamiento se mandaban al carajo) y curiosa imaginación por obra del talento y vehemencia de sus creadores. Aunque a estas alturas ya era inútil decir que habría sido todo una grata sorpresa (juegos como este no los hay) el que se hubiesen esforzado a distribuirlo en nuestro país con una correcta traducción, sencillamente por que los pocos diálogos eran fundamentales para poder disfrutar del hilo argumental de esta fascinante historia, la cual no dejó de ser una magnifica oportunidad inexcusable para aquellos usuarios más avezados y pacientes que quisieran disfrutar partiéndose los cuernos, pensando como dar con la resolución de ese enigma inalcanzable para el razonamiento humano.

Artículo "*Juggernaut*" por Los Pakos

ESPECIAL TERROR

ECIAL TERROR ESPECIAL TERROR

Cuando todavía no nos habíamos recuperado por aquel entonces del soponcio que la terrorífica aventura de Capcom (BioHazard) nos propició, *River Hillsoft* demostró lo que podía hacer en los inicios de la consola de Sony. *Overblood* fue muestra de ello. Un magnífico trabajo que dio ejemplo de lo que aún nos deparaba el futuro de Psx.

Overblood

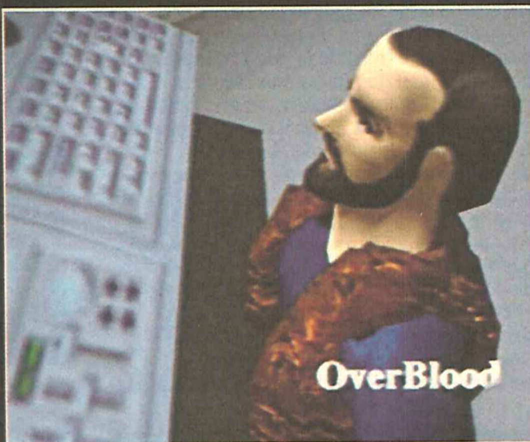
La vieja joya de ***River Hillsoft*** (**Activision**) respondió al nombre de ***Overblood***, y en ella debíais de encarnar a *Raz Harzy* que tras despertar del estado criogénico en que se encontraba (sin recordar su pasado) descubre que un terrible virus se iba extendiendo por todo su cuerpo. Solo *Milly*, fiel compañera después de librarla de las garras de un monstruo, podía frenarle los efectos de transformación antes de que se convirtiese en una bestia depravada. Ahora tendrá que recorrer por todos los medios las frías salas de la base biotecnológica en la que se hallaba atrapado para dar con el antídoto que detuviese el fatídico proceso.

No cabe duda que *Shinji Mikami* fue el principal causante epónimo que hizo marcar la trayectoria del género ***Survival Horror*** con un emblema que se ha hecho destino de muchas productoras y compañías de juegos. Prueba de ello ***River Hillsoft*** elaboró un desarrollo de la trama cargada de suspense y una fórmula que todavía nadie había exprimido, consiguiendo infundir una inquietante ambientación que se podía respirar en los sofocantes corredores y estancias donde, sólo las estremecedoras melodías nos sirvieron de alerta del acecho de un peligro inminente. Con una base tan peculiar y la clásica línea que cedía el protagonismo a la investigación exhaustiva y a frecuentes puzzles, *Atsuko Matsumoto* y sus programadores consiguieron sorprender a propios y extraños con una aventura de terror inspirado en una temática propia de un film de ciencia ficción.

Esta compañía no sólo dotó al juego de unos gráficos impresionantes (con todo lujo de detalles en la aplicación de texturas, frente a las renderizaciones de **Capcom**) en escenarios atestados de salas que edificaron las plantas del gigantesco laboratorio. Si bien recordó a BioHazard, este orondo Japonés incorporó además diversas variaciones que provocaron la idealización de experiencias más gratificantes que hicieron dar forma a esta gran aventura.

Entre ellas, la posibilidad de utilizar cámaras diferentes (nos permitió ver y sentir de manera diferente el transcurso de la aventura), escenas de acción como contar con la posibilidad de poder controlar motos aerostáticas y la libertina complicidad del protagonista con **Pipo**, un androide que nos era de vital ayuda en la deducción de puzzles y enigmas. Si era cierto que ***Overblood*** no consiguió alcanzar las cotas de intensidad del juego de **Capcom**.

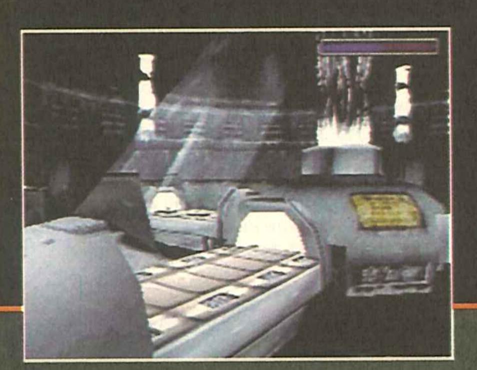
Las contadas luchas contra los monstruos que merodeaban por la interminable red de plantas de desarrollo biogenético, fueron aumentando a medida que íbamos acercándonos al desenlace de esta intrigante producción que en día de hoy, se considera todo un clásico de las mejores aventuras 3D que pudieron presumir tanto por calidad como por argumento.











Articulo "*Over Blood*" por Los Pakos



El equilibrio entre nuestro mundo y el espiritual se ha desestabilizado y tres jóvenes estudiantes quieren descubrir lo que esta ocurriendo realmente en la escuela *Hinashiro*... acompáñalas a vivir una espiral de sucesos paranormales de la que difícilmente podrás salir.









Los componentes de **Human** mantuvieron su gran predilección por este tipo de juegos y en el verano de 1996, iniciaron una nueva saga de terror para **PSX** llamada ***Twilight Syndrome*** (en esta ocasión la segunda parte) y con el que finalmente programarian ***T.S.Session***, algo asi como la tercera parte. Por su imposible idioma, resultaba complicado comprender los hechos que se relataban en el complejo argumento del juego que giraba en torno a la escuela Japonesa *Hinashiro*, lugar donde trascenderá la anterior investigación.

En ella asumiremos el papel de unas alumnas (las adolescentes *Yukari Hasegawa*, *Chisato Itsushima* y *Mika Kishii*) que misteriosamente se ven involucradas en una angustiosa historia de terror juvenil, repleta de fantasmas, cruentos asesinatos y fenómenos paranormales, una trascendental aventura que en principio se hacia aburrida y bastante diáfana pero que conforme ibamos avanzando en la investigación, el interés ganaba en intensidad y hechos macabros. Cada una de las protagonistas que controlábamos en determinados escenarios, marcaban una rigurosa e importante personalidad en la aventura; la deportista, la empollona y la joven *Chisato*, capacitada del sexto sentido que nos servia de lazo de encuentro y contacto con los espiritus. Una constante de apoyo por la supervivencia y ansia por desentrañar misteriosas apariciones, suicidios y demás acontecimientos del mas allá, las unen, motivadas por un destino hacia el camino de un desenlace aun más terrible... ¿Te atreverias a descubrirlo con ellas? No hacia falta obviar que el concepto creado para el juego fue un simple sistema de puntero (como siguió siendo habitual en la prole de terrorificas producciones de **Human**) que nos aferró a la investigación de sórdidos y limitados pasillos, bibliotecas y aulas de estudio, bajo un entorno pseudo-3D y desarrollado a través de infinidad de pantallas estáticas llena de diálogos y giros sobrenaturales muy inesperados. También era innegable destacar el diferenciado apartado gráfico que inclinado más al aspecto de dibujos animados (parecido a un título de 16 bits), escapó de todo lo que cabría de esperar frente a la seriedad emprendida en ***Clock Tower***. No sé si esta fue la mejor manera de hacer experimentar miedo al usuario, pero lo que sí puedo asegurar es que el estremecedor apartado sonoro-3D combinado con un buen equipo estéreo, provocaba una profundidad ambiental que hacia regocijarnos y al mismo tiempo, encogernos en nuestro sillón como víctimas del asedio de lo deplorable y desconocido. Una interesante mezcla que los neuróticos de genero *Terror Psicológico* degustaran con viejos mitos y rumores de fantasmas, de los que sufren hoy en día multitud de escuelas japonesas.



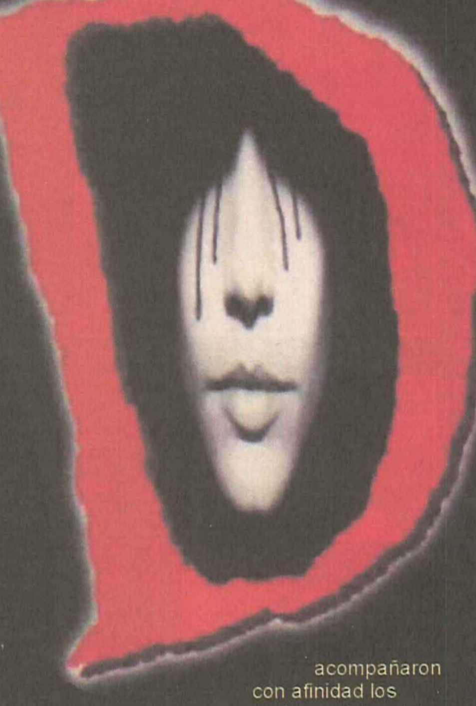


Articulo "*Twilight Syndrome*" por Los Pakos

ESPECIAL TERROR

ECIAL TERROR ESPECIAL TERROR

No lo consiguió ni el *Hotel de los fantasmas* ni *La guarida*, pero el terror psicológico con el que nos aporreó *Eno* hizo temblar a los usuarios más aguerridos y experimentados que se atrevieron a penetrar en su retorcida aventura.



El horror se presentó con buen pie dentro del género de las aventuras, y *Kenji Eno*, principal responsable de la creación de "*D*", nos brindó en los inicios de la generación de las 32 bits (***PSX*** y ***SS***) un magnífico viaje en el cual se vinculó en el camino de las aventuras gráficas como *Myst* pero haciéndonos aún más partícipes de un terrorífico y peculiar desarrollo totalmente interactivo (secuencias **FMV** a través de *3CDs*). Una factible sensación de participación que no fue debida sino a los diversos elementos que rasgaron a ***D*** en la obtención de objetos y diferentes mecanismos que participaron en la credibilidad de ser nosotros los verdaderos protagonistas.

El inquietante prólogo del juego que no dudó en ponernos los pelos de punta, nos contaba una historia cuanto más tétrica y terrorífica, en el hospital general de Los Ángeles, que había sido escenario de una salvaje matanza. Toda sospecha policial apuntaba a uno de los doctores del centro como autor *Richard Harris*, por lo que la policía no duda en llamar a *Laura* (la hija del desquiciado ángel de la muerte), la cual se ofrece a entrar a dialogar con él para hacerle entrar en razón de que aquellos asesinatos sin sentido, debían acabar.

Tras los pasos hacia las salas del sanatorio, yacían múltiples cuerpos ensangrentados. Una trágica y dolorosa visión que hizo crispar los nervios de *Laura*, aunque no lo suficiente para echarse atrás en la tensa búsqueda de su padre. Una inconcebible forma apareció cerca del descansillo de los ascensores, bajo una indescifrable masa inmaterial. Nuestra curiosidad y el no evitar tocarlo nos transporta casi al instante por una dimensión desconocida hacia una mansión victoriana. Llegados a este punto con gran desconcierto e inseguridad.
El argumento nos puso en la piel de *Laura*, a través de la casa maldita, donde abras de deambular por todos sus rincones (habitados por todas las atrocidades que su padre cometió en su fatal viaje al más allá), en busca de objetos imprescindibles para los impenetrables enigmas y asustadizos secretos, entre ellos, los importantísimos escarabajos luminosos que provocaban a la prota una especie de flashback que revelaba efímeros recuerdos de amargos secretos que, de mejor manera nos acercaban a comprender el mal que su padre sufría y el final que nos aguardaba.

La sensacional calidad gráfica de la que *Eno* se sirvió propició al juego una magistral ambientación con la que involucró al jugador, y de las cuales rayaron a gran altura. Además de impactantes subidones de volumen (el plato fuerte de *D*), siniestras melodías acompañaron con afinidad los momentos más cruciales del juego, buscando con toda seguridad el mantenernos pegados a la pantalla del televisor intentando resolver acertijos y descubriendo las macabras sorpresas que sus programadores nos habían preparado. Sin ninguna duda, fue un título redondo y altamente recomendable para los adeptos del mejor terror psicológico.



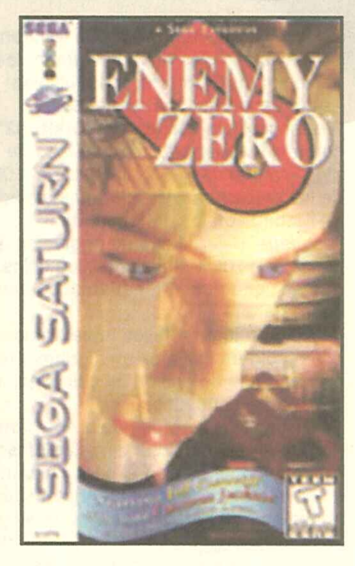


Articulo "*D*" por Los Pakos

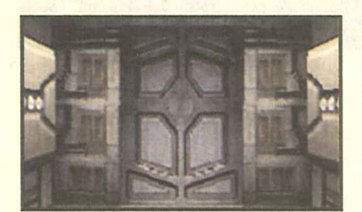
ENEMY ZERO

Del terror gótico más agobiante de *"D"*, *Kenji Eno* y su compañía Warp, volvieron a decantarse por el mismo esquema. Esta vez con una visión cercana al cine fantástico. Apagad las luces, subid el volumen de vuestro televisor, la aventura espacial más espeluznante nos esperaba a bordo de la estación espacial *Aki*. Dentro de ella. Una nueva forma de expresión del terror.

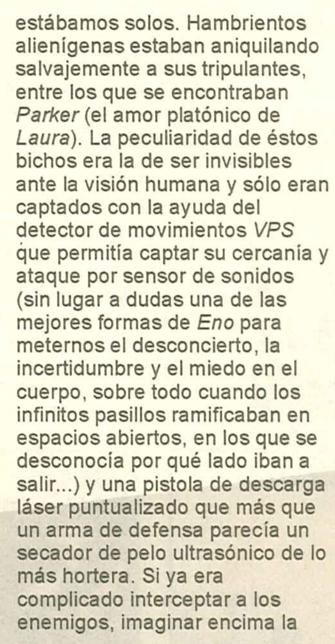




Después de haber creado *D*, bajo la definición de terror multimedia. La compañía liderada por *Kenji Eno* volvió a las andadas optando por la innovación de un nuevo juego más sobrecogedor. Esta vez la locura se hospedaba en una base espacial (*Aki*), escenario de invernación de extraños seres alienígenas. Cuatro cd's (el primero de ellos con extras y un modo *trainning*) que combinaban agobiantes y terroríficas secuencias *FMV* en primera persona que podían ser controladas por el usuario dando sensación, esencialmente de una película interactiva de ciencia ficción de una calidad (*truemotion*) de imagen impensable en ***Sega Saturn*** y con fases *Shoot'em up* en los momentos de acción, a través de interminables corredores y pasillos laberínticos al más puro estilo alien. Esto último, sin ser tan impresionantes como las secuencias interactivas, mostraron un *engine* que les permitió moverse bastante bien. La intro nos narró el despertar de *Laura* de su largo sueño criogénico donde desafortunadamente no estábamos solos. Hambrientos alienígenas estaban aniquilando salvajemente a sus tripulantes, entre los que se encontraban *Parker* (el amor platónico de *Laura*). La peculiaridad de éstos bichos era la de ser invisibles ante la visión humana y sólo eran captados con la ayuda del detector de movimientos *VPS* que permitía captar su cercanía y ataque por sensor de sonidos (sin lugar a dudas una de las mejores formas de *Eno* para meternos el desconcierto, la incertidumbre y el miedo en el cuerpo, sobre todo cuando los infinitos pasillos ramificaban en espacios abiertos, en los que se desconocía por qué lado iban a salir...) y una pistola de descarga láser puntualizado que más que un arma de defensa parecía un secador de pelo ultrasónico de lo más hortera. Si ya era complicado interceptar a los enemigos, imaginar encima la dificultad que entrañaba el disparar con un arma de ultrasonidos que requería del momento preciso mientras cargábamos y con la única capacidad de cuatro disparos ¡vamos que si nos perdíamos en uno de sus laberintos con sólo la mitad del cargador, ya éramos pasto de los hambrientos *aliens*! Como no pudo ser de otra forma, **Warp** incluyó un gran número de puzzles entre los que se requería el conocimiento de códigos binarios o por sistema de eliminación que a buen seguro a más de uno provocó calentamiento de neurona por su extremada dificultad. La encomendable labor en su desarrollo, una banda sonora de bandera (que sólo los acordes del piano de *Michael Nyman* en ***El Piano*** podían dejar a la altura del betún este apartado) y efectos de sonido que elevaron la aflicción y la pesadumbre de la aventura, hizo rebosar suficiente calidad para llamar la atención de los fans del terror-gravitatorio y de aquellos que disfrutaron de la anterior producción del genio *Kenji Eno*.







IMPRESIONES

Dado que el esperadísimo *SNK vs Capcom Chaos* ya está disponible en algunos recreativos españoles, hemos decidido darnos una vuelta por ellos para ver cómo ha sido recibido entre la comunidad jugona española.



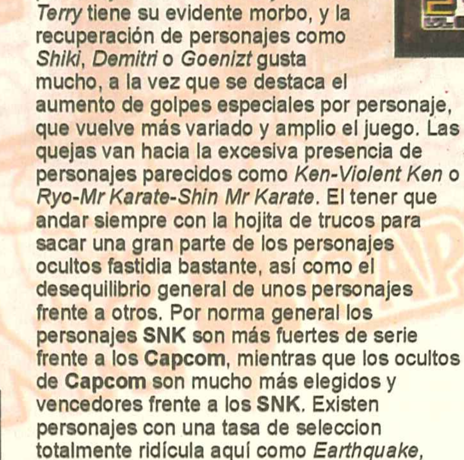
Como el publico que frecuenta estas salas es muy variado, las opiniones también son múltiples; aunque la frase más repetida es "veremos en la versión **PlayStation2**", como si notasen a este título falto de algo. Ya que desgraciadamente el 100% de los cartuchos ***SVC:Chaos*** instalados en Madrid son los denominados "*bootlegs*" o versiones no originales de las placas 100% **Playmore**, los fallos que el juego pueda tener se acentúan sobremanera.

Esto da lugar a fallos tan extraños como colores distintos en algunos efectos, errores en la detección de colisión o incluso falta de personajes ocultos.

Tampoco podemos quejarnos demasiado; porque con la cantidad de salas arcade que cierran al año en todo el país y lo sumamente difícil que se hace traer juegos nuevos y recientes a ellas; pedir encima que todo funcione a la perfección es pasarse de puntilloso en mi opinión. Aunque siempre resulta bastante incómodo saber que no es un producto original. Pero vamos a las mencionadas impresiones:



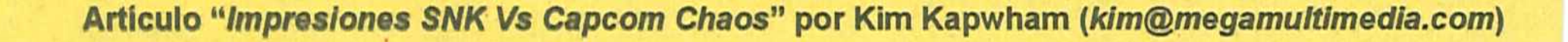
Las principales alabanzas y a la vez las críticas centrales se las lleva la selección de personajes. Enfrentar a *Ryu* contra *Terry* tiene su evidente morbo, y la recuperación de personajes como *Shiki*, *Demitri* o *Goenizt* gusta mucho, a la vez que se destaca el aumento de golpes especiales por personaje, que vuelve más variado y amplio el juego. Las quejas van hacia la excesiva presencia de personajes parecidos como *Ken-Violent Ken* o *Ryo-Mr Karate-Shin Mr Karate*. El tener que andar siempre con la hojita de trucos para sacar una gran parte de los personajes ocultos fastidia bastante, así como el desequilibrio general de unos personajes frente a otros. Por norma general los personajes **SNK** son más fuertes de serie frente a los **Capcom**, mientras que los ocultos de **Capcom** son mucho más elegidos y vencedores frente a los **SNK**. Existen personajes con una tasa de seleccion totalmente ridícula aquí como *Earthquake*, *Kasumi* o *Dhalshim* frente al contínuo e interminable desfile de *Ioris Yagamis*, *Mr Karates*, *Goukis* y *Goenizts*. Se destaca lo poderosa y controlable que resulta en este juego *Chun Li*, mientras otras personas juran y perjuran que *Genyuro* y *Guile* son totalmente inútiles. Este último personaje resulta especialmente destacado entre los jugadores porque su *Flash Kick* necesita un tiempo de preparación mucho más alto del acostumbrado, fallando muchas de las estrategias habituales como lanzar un barrido doble agachado y en el tiempo que lo completan ya tienen la *Flash Kick* lista. Cada persona echa mucho de menos a su personaje preferido de cada compañía (lo habitual), aunque en general se echa en falta alguien del ***Garou: MOTW*** y alguien del ***Rival Schools*** o el último personaje con el que han aprendido a guarrear en el ***KOF 2002***. Los jugadores habituales de **Capcom** blasfeman ante el tener que realizar la patada media agachado con una diagonal, mientras los **SNK** lanzan juramentos ante la mayor preferencia que tienen los *Shoryukens* de *Ryu* & compañía.



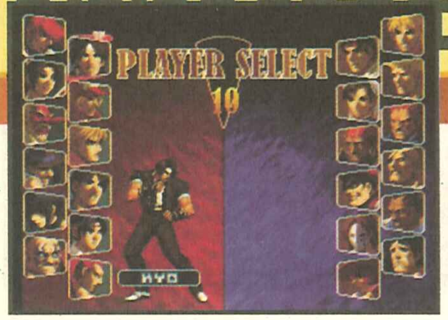


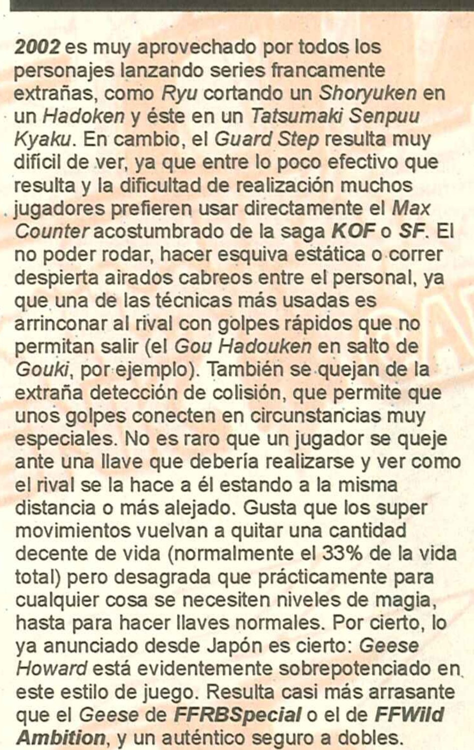






Articulo "*Impresiones SNK Vs Capcom Chaos*" por Kim Kapwham (*kim@megamultimedia.com*)





Un comentario muy generalizado es la falta de *frames* de animación de ciertos personajes como *Hugo* o *Terry* frente a otros excelentemente realizados como *Demitri* o *Tabasa*, de hecho al ver a *Hugo* realizar un *parry* parece cualquier cosa menos el movimiento de ***SF3***. Casi todo el mundo ve este juego como una "*beta*" de lo que puede ser su futurible continuación bajo un *hardware* más potente, exactamente lo mismo que pasaba con ***Capcom Vs SNK 1*** pero centrando las críticas entonces en el apartado jugable, en vez de ahora que se centran en el técnico. Las músicas y escenarios pasan totalmente desapercibidos, aunque el escenario de *Shin Gouki/Shin Mr Karate* destaca por su gran oscuridad, resaltando los personajes con un resplandor de una hogera bastante cutre y parecido al escenario del accidente de coches del ***CVS1***.

Respecto al sistema de juego, los *Exceed Attacks* han calado muy bien entre la afición, pudiendose ver como muchos jugadores los aprovechan en el momento preciso para dar la vuelta al combate ya que por norma acaban con más del 50% de la vida del rival. El sistema de *Max Cancel* presente en el ***KOF 2002*** es muy aprovechado por todos los personajes lanzando series francamente extrañas, como *Ryu* cortando un *Shoryuken* en un *Hadoken* y éste en un *Tatsumaki Senpuu Kyaku*. En cambio, el *Guard Step* resulta muy difícil de ver, ya que entre lo poco efectivo que resulta y la dificultad de realización muchos jugadores prefieren usar directamente el *Max Counter* acostumbrado de la saga ***KOF*** o ***SF***. El no poder rodar, hacer esquiva estática o correr despierta airados cabreos entre el personal, ya que una de las técnicas más usadas es arrinconar al rival con golpes rápidos que no permitan salir (el *Gou Hadouken* en salto de *Gouki*, por ejemplo). También se quejan de la extraña detección de colisión, que permite que unos golpes conecten en circunstancias muy especiales. No es raro que un jugador se queje ante una llave que debería realizarse y ver como el rival se la hace a él estando a la misma distancia o más alejado. Gusta que los super movimientos vuelvan a quitar una cantidad decente de vida (normalmente el 33% de la vida total) pero desagrada que prácticamente para cualquier cosa se necesiten niveles de magia, hasta para hacer llaves normales. Por cierto, lo ya anunciado desde Japón es cierto: *Geese Howard* está evidentemente sobrepotenciado en este estilo de juego. Resulta casi más arrasante que el *Geese* de ***FFRBSpecial*** o el de ***FFWild Ambition***, y un auténtico seguro a dobles.





En resumen, que ***SNK vs Capcom Chaos*** ha gustado al público español, pero quizás menos de lo esperado ante un juego tan deseado como éste. Ante los primeros momentos de euforia y juego continuo, los jugadores están volviendo a los añejos ***KOF 2002*** y ***SF3º Strike***; dejando sólo la máquina a los que están más que hartos de los citados títulos y los tienen ya en casa.

Cierto es que no ha sido totalmente ignorado como pasó con ***Rage Of Dragons*** o ***Power Instinct Matrimelee***. Es un buen juego, aunque se le pueden poner muchos peros y enmiendas, lo que demuestra que digan lo que digan parece hecho deprisa y corriendo. Esperaremos a la versión **PSX2** o la posible continuación...











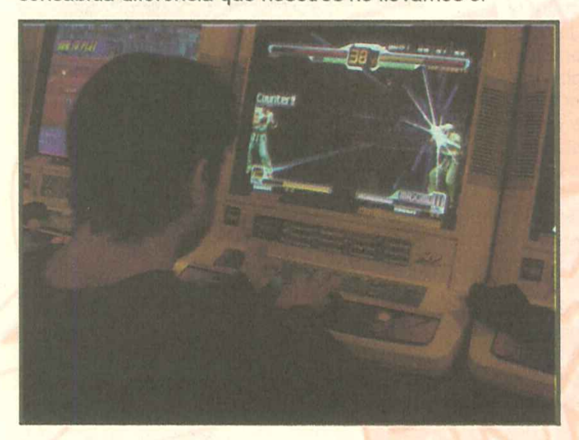
IMPRESIONES

Siguiendo al comentario de *Kim* os traigo la impresión que me llevé tras jugar contra los aficionados japoneses de los versus en los diferentes sitios indicados para ir a picarse en el país del sol naciente. Así se juega a *SvC Chaos* en Japón...



Sin duda alguna, si alguien quiere conocer el potencial de un juego de lucha y tiene la oportunidad de viajar a Japón (ya se que no es lo más habitual, pero bueno...), podrá testear el sistema de combate en cada uno de sus aspectos dependiendo del lugar al que acuda para echar unos piques. Aquí van unos ejemplos.

Si os dirigieseis a unos recreativos normales, de los que abundan en prácticamente cada calle, os encontraríais con gente que suele casi vivir en dichos sitios, pequeños grupillos de unas 4-6 personas que diariamente se dan cita en el local. Sí, es algo muy habitual en todos lados de Japón (y bueno, por aquí también pasa). Estas personas suelen jugar bien, aunque su nivel no sube mucho respecto a lo que podamos ofrecerles como contrincantes (con la consabida diferencia que nosotros no llevamos el tiempo que ellos dándole a los piques por la casi nula existencia de *arcades* modernos en nuestro atascado país), y de hecho en ***SNK Vs Capcom Chaos*** no oponen gran resistencia. Suelen jugar limpio, usar combos suficientemente largos como para restar 1 de las 2 barras de vida de tirón y tácticas de juego medianamente avanzadas (algo que no le extraña a nadie por la cantidad de guías en papel y DVD que hay a la venta de cada juego que sale al mercado).





Por si alguien se pudiese acercar a Esaka (la zona de Osaka donde se encuentra la sede de **SNK** y los salones **Neo·Geo** como el que pudimos ver en el clásico escenario de Japón de ***KOF'95***), allí encontraremos a jugadores con un nivel algo más alto. Casi se puede decir que es el santuario de las guías de lucha, y podremos ver todo tipo de combos con especiales a cualquier nivel de potencia. En las fotos a la izquierda se me ve jugando en dicha sala (controlando obviamente a *Mr.Karate*). Costará vencer a los jugadores por su gran control en cualquiera de los juegos allí disponibles, aunque no mucha gente jugará a dobles ya que se dispondrán a picarse meramente en lo último que se haya lanzado (en el caso de cuando fuimos se trataba del ***Samurai Spirits Zero***, que llevaba muy poco en los salones).

Finalmente, si alguien quiere salir asqueado de no ganar ni de milagro y encima sentirse impotente ante las mil y un guarradas de los contrincantes, entonces recomiendo acercarse al **Sega Park** de Akihabara. A este lugar le llamo "*la isla de Shadowlaw*" porque siempre encontramos colas de personas esperando para luchar. Lo malo, como ya digo, es que al ser un sitio con jugadores ansiosos por vencer, su nivel de combo es alto, tanto como su nivel de guarrismo. Básicamente se limitan a darte un golpe pequeño y correr hacia atrás para que vayas a por ellos, de modo que mediante esquives y golpes flojos te encuentren un punto flaco por el que colarte un combo que te reste toda la vida posible. Para llevar esto a cabo no hay mejor personaje que *Shiki*, a quien controlan en su mayoría (en todas partes dicen que *Geese* es el personaje con más posibilidades de victoria, pero ya os digo que en Japón no me topé con nadie que lo utilizase, y no jugué poco a dobles).

Así está el panorama en lo que respecta a jugar a dobles en Japón. Claro, esto para ***SNK Vs Capcom Chaos***. Si os ponéis a picaros en el ***KOF*** del momento, esperad a ver cómo os destrozan a base de atacaros con saltos cortos...











Shiki se convertirá en la pesadilla de todo el que busque jugar unas partidas a dobles buscando el juego limpio.

Artículo "***SNK Vs Capcom Chaos en Japón***" por Mr.Karate (mrkarate@mixmail.com)

1.- **CÓMO PONER UN ANUNCIO**: Manda la palabra ANUNCOL al 5088. El sistema te pedirá que escribas el texto y éste llegará en tiempo real a la revista y te asignará el código de tu anuncio.

2.- **CÓMO CONTESTAR A UN ANUNCIO**: Manda la palabra CONTCOL al 5088. El sistema te pedirá la referencia del anuncio, envíala y el sistema te pedirá el texto que quieres enviar. El anunciante lo recibirá en tiempo real.

3.- **CÓMO DARSE DE BAJA**: Manda la palabra BAJACOL + un espacio + el código de tu anuncio al 5088. Ejemplo: BAJACOL 1234 al 5088. Sólo se podrá cursar la baja desde el móvil que puso el anuncio.

**Importante: Privacidad total. Los números de los móviles están siempre ocultos. El sistema asigna claves a cada contacto para conectarlos entre sí y ni los anunciantes, ni la revista, tienen acceso a los números de los móviles de los anunciantes.*

0,90 Euros/mensaje Mayores de 18 años

LINEA DE CONTACTOS REALES POR SMS



CONTACTOS

Ref.: 67391
Hola Susana! Soy Josu, que tal?

Ref.: 71075
Soy chica que busco chico gordo y sucio y tan feo que me pongo a 1000 y tengo un buen culito para follar con ese culo gordo de mierda, espero que sea como mi jon!

Ref.: 72135
Chico joven guapo busca chica caliente que este preparada para mensajes eróticos.

Ref.: 73669
Somos 2 amigos con ganas de un buen chocho, sólo relaciones esporádicas, tenemos 20 y 24.

Ref.: 74673
Chico atractivo de 27 años, ardiente y alegre busco chica a madurita para disfrutar de mucho sexo, os espero!

Ref.: 74868
Busco lolita, debes ser muy viciosa zorra sumisa y servil, tu coñito rasurado y tu humedad en continuo flujo. Máximo placer y disfrute. Lucifer.

Ref.: 76206
Madrileño de 18 años y guapo se ofrece para chicas de hasta 25.

Ref.: 77771
Chico desea contactar con una chica para una noche de placer (imprescindible un sitio para el encuentro). Me gustan las chicas que hagan un striptease y francés.

Ref.: 79918
Chico de veintisiete orensano, soy novato, alguna que me enseñe lo que sepa hacer.

Ref.: 83182
Hola guapísima, tienes ganas de sexo?, yo soy la persona ideal, te daría por culo más a gusto...que te gustaría hacer? Besos.

Ref.: 87987
Soy un chico de 26 años que después de una relación busca amistad con chica, zona primera escala, interesadas y discretas, buen rollo.

Ref.: 89548
Chico de 19 años de Toledo busca chicas con ganas de marcha para sexo.

Ref.: 89830
Busco chica bonita a la que no le importe el físico.

Ref.: 91300
Soy un chico gay que busca un chico discreto de Móstoles o cerca para sexo, necesito que me follen y me den por culo, edad 26 años, abstenerse cachondeo.

Ref.:16097
Si quieres disfrutar de mi cuerpo, sólo tienes que ser hombre joven, atractivo y amante de los juegos.

Ref.:16098
Chico de 24 años, bien dotado, con toque bisex, busca parejas para ella o para los dos. También mujeres maduras o jóvenes rellenitas y si los maridos son cornudos consentidos mejor.

Ref.: 12821
Sumiso 40 años, atractivo, dotado, obediente, discreto, con clase y piso, busca Ama dominadora que le someta. Seriedad. Madrid.

Ref.:16099
Me excita recibir y mandar mensajes eróticos cuanto mas guarros mejor, me gustaría hacerlo contigo por teléfono y por fin hacerlo en persona si me gustas, ¿te atreves?.

Ref.:16100
Consentida y animada por mi marido voyeur me ofrezco a chicos que sepan saciar mi apetito sexual, preferiblemente cierta clase, sin drogas ni malos rollos, tengo lugar de encuentros.

Ref.: 12824
Amo Dominador con buen físico, experiencia y piso discreto en Madrid. Busco Sumisa obediente y dócil deseosa de placeres. Respeto límites pactados. Exijo seriedad.

Ref.:16101
Busco chico cariñoso y solvente, para sexo esporádico sin compromiso, a cambio de caprichos. Soy exhibicionista y puedo satisfacer los deseos más eróticos.

Ref.:16102
Busco chico joven de 18 a 20 años con buen físico para trío y situaciones muy morbosas. Debe ser educado complaciente y que le guste la fotografía.

Ref.: 12825
Chico de 31 años busca mujer o mujeres para disfrutar del sexo y mas cosas.

Ref.: 12827
Chico busca chica atrevida que practique cosas nuevas, estoy abierto a sugerencias, chicas animaros ya.

Ref.:16104
Chico de 36 años casado, simpático, educado, buen amante y buen comedor, no te arrepentirás mujer seas como seas disfrutarás como nunca conmigo.

Ref.:16105
Soy muy morbosa y me gusta que me usen, me daría mucho morbo hacerlo con varios a la vez...¿alguien quiere probarme?

Ref.: 12830
Auxiliar aéreo busca chica atrevida y morbosa e insaciable que no le asuste nada y podamos viajar juntos.

Ref.:16106
Valenciana amante del nudismo quiere encontrar chicos o parejas, no tengo pareja estable, ni quiero ataduras.

Ref.: 13084
Chico deportista, atractivo y liberal, amante de los juegos busca chicas. Acepto sugerencias. Sin compromiso.

Ref.:16107
Te ofrezco mi cuerpo abierto hasta que no pueda mas de gusto, soy muy viciosa y nunca digo basta porque aguanto mucho, mándame un mensaje caliente.

Ref.: 12864
Chico de 35 años, busca mujeres y parejas para sexo.

Ref.:16108
Solo tengo 21 añitos pero muchas ganas de caer en manos de un compañero de juegos que me sepa llevar al éxtasis mas caliente que recuerde nunca.

Ref.:16109
Chica de 30 años, me gustan los juegos del tipo médicos, me gustaría que me pusiese tu termómetro para ver si me apagas la fiebre.

Ref.: 12953
Chico atractivo busca cuarentona sexy.

Ref.:16110
Soy una mujer con ganas de vivir aventuras llenas de sexo y fantasía para disfrutar sin límites de los placeres sin complejos.

Ref.:16111
Hombre discreto y cariñoso con buen instrumento quiere relaciones esporádicas con mujeres. Discreción garantizada.

No me importa la edad ni el estado civil, sólo busco alguien normal.

Ref.: 12987
Si quieres a un chico joven con 20 años contéstame.

Ref.:16112
Chica de 26 años deportista, agradable, buen nivel social siente pasión por el sexo quiere convertirse en juguete de tus fantasías mas morbosas y convertirnos en amantes.

Ref.: 13037
Chico de 25 años, cuerpo de escándalo, modelo publicidad, busco mujeres para que los dos lo pasemos bien, seriedad sinceridad, no te arrepentirás.

Ref.:16113
Quieres hacerme cositas?, me pondré como tu quieras para recibirte.

Ref.: 13077
Chico vicioso y bisex busca pareja para gozar los tres.

Ref.:16114
Chica de 42 años se ofrece para divertirse sin parar, nunca llevo bragas, si tienes una buena armadura dímelo.

Ref.: 13112
Chico de Madrid, 29 años, físico atractivo, simpático, limpio, educado, discreto y bien dotado. Contactaría con chicas para amistad y sexo sin tabues. Besos.

Ref.:16115
Somos dos chicas juguetonas que queremos saber si entre cuatro chicos acabaran con nuestros deseos somos muy viciosas y nos apetecería conocer también otras chicas bisex como nosotras.

Ref.:16116
Soy Dómina Mar y quiero ofrecer a mi esclava a otros Amos para que la usen a su antojo, se llama Ana. Si tú quieres pertenecer también a mi cuadra llámame.

Ref.:16117
Soy una hembra muy caliente que desea exhibirse para ti en sitios públicos sin bragas, desnuda y hacer todo lo que me pidas.

Ref.: 13233
Busco chica de Zaragoza, guapa y que le guste tanto el sexo como a mí.

Ref.:16118
Joven de 38 años, 1,78cm y 70 kilos vasectomizado, moreno, ojos verdosos, educado agradable, gustoso del sexo, busca mujeres, matrimonios o parejas solo para ellas.

Ref.: 13237
Matrimonio joven sin experiencia busca chico bisex para hacer un trío, de 20 a 35 años, lo pasaremos bien los tres.

Ref.:16119
Ama no profesional amante del p.v.c busca sirvientes que han de someterse a todas sus ordenes, suplicaras por mi y vivirás para mí.

Ref.:16120
Buscamos parejas para pasar un rato agradable aumentando las fuente de placer también chico solo para ella yo miro y acudir juntos a locales de intercambio. Sólo sexo sano.

Ref.: 13242
Quisiera contestar al anuncio, referencia 10185.

Ref.:16121
Esclava busca Amo para dominación sin dolor, mucha fantasía, morbo y discreción. Cataluña, tengo lugar de encuentro decorado como una mazmorra con juguetitos.





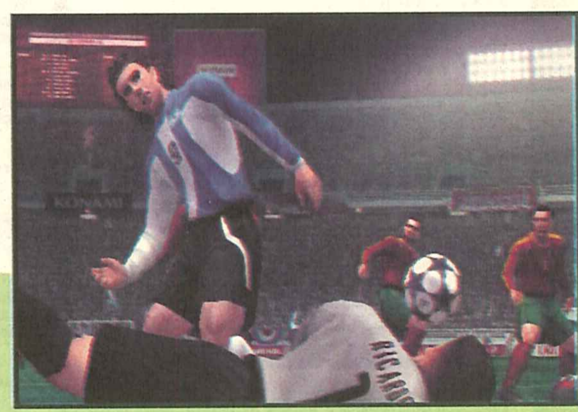
Tenéis delante de vosotros la versión europea de *Winning Eleven 7*, llamada *Pro Evolution Soccer 3*, la cual ha sido retocada como viene siendo costumbre por Konami Europe, aunque esta vez haya sido para bien, ya que no han estropeado la versión europea, sino todo lo contrario, han mejorado algunas cosas que a continuación os vamos a comentar.

En lo que se refiere a gráficos es prácticamente igual que la versión japonesa, exceptuando la marca del balón, que ha sido cambiada del *Adidas Fevernova* del mundial de *Korea-Japon* al *Adidas* de la *Champions League*, dejando atrás el balón de *Umbro* que se utilizó en las últimas versiones europeas del juego. Además se han cambiado las publicidades en las bayas publicitarias, introduciendo marcas europeas (sólo permanecen algunas de las orientales).

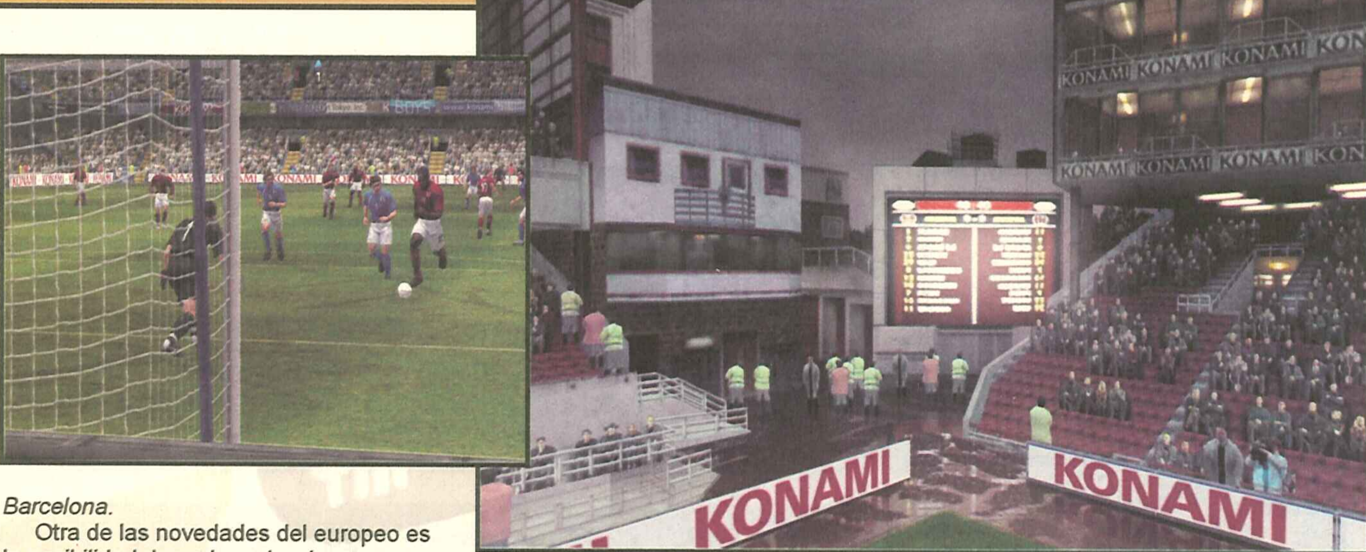


Una gran novedad que se ha producido por primera vez desde que existen los ***Winning Eleven*** en Japón, es que su homólogo europeo sufra una actualización en los jugadores y las plantillas de los equipos. Un ejemplo de esto es que en el *Real Madrid* (*Chamartin*) no estaba *David Beckham*, seguía en el *Manchester United* y con el peinado antiguo, y aquí ha llegado con el jugador en el equipo merengue y con las dos colas que se hace actualmente. También ha pasado lo mismo con *Ronaldinho*, que estaba en el *París S.G* y ahora está en el





Artículo "*Pro Evolution Soccer 3*" por Enchoi (enchoi_@eresmas.com)



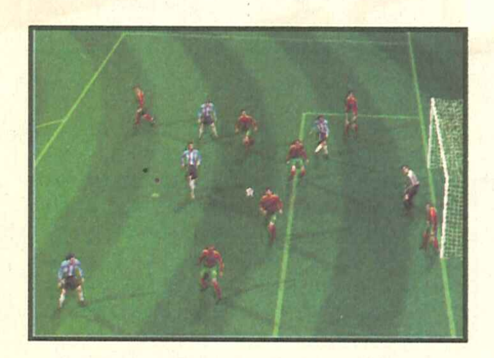
Barcelona.

Otra de las novedades del europeo es la posibilidad de poder seleccionar entre jugar a 50 o 60 *Hrz*, opción totalmente nueva ya que nunca nos habían dado dicha alternativa.





Los comentaristas se mantienen, pero el nivel de comentario es ligeramente superior al anterior, ya que ahora hablarán más entre si, y terminarán las frases sin dejarlas a medias. Aunque no todo es bueno, ya que por la razón anterior tendrán una reacción lenta, como por ejemplo que digan que vas a lanzar un córner, cuando en realidad ya se ha lazando y el esférico lleva en movimiento 2 o 3 segundos. Es un detalle de poca importancia, pero lo digo porque me gusta el realismo al más mínimo detalle, y este juego se acerca mucho a la perfección.





Como ya comenté sobre la versión japonesa, es el mejor simulador de fútbol que de momento se ha creado, y está a la venta desde el 17 de *Octubre*, por lo que tengo que pediros disculpas, pues dije que el juego saldría entre *Noviembre* y *Diciembre*, cosa que no se ha mantenido. Ya sabéis, si sois de los que disfrutan viendo partidos de fútbol, ¿Por qué no jugarlos en vuestra **PS2**?



La banda sonora del juego se sigue manteniendo casi intacta, ya que la música de la presentación es totalmente nueva, y a mi juicio creo que queda peor que la nipona. Este es el único aspecto de la versión *Pal* que no me ha gustado. Las demás composiciones del juego siguen siendo las mismas.

RPG Maker RPG
RPG Maker RPG Maker

El programa por excelencia de los fans del rol informático por fin tendrá su hueco en Gametype.



RPG MAKER

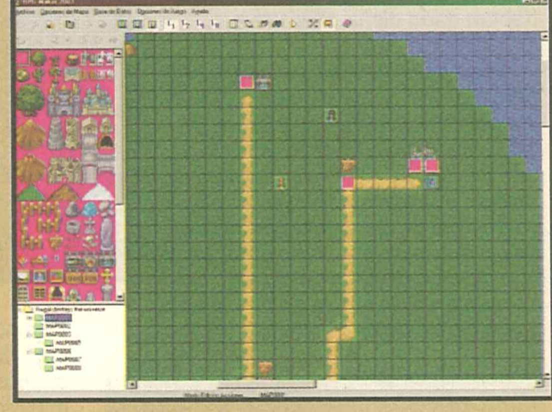
A falta de *MUGEN* éste mes debido a una catástrofe en mi base de operaciones (también llamada PC), tenemos este mes la presentación como nueva parte de la revista la sección *RPG Maker*.



No, antes de que algunos se lleven las manos a la cabeza ***RPGM*** no sustituirá a ***MUGEN***, irán a la par. Para ello contaré con la colaboración de *Saphiro*, un auténtico manitas en esta materia, al cual podréis leer a partir del próximo número. Sin más, paso a comentar lo que nos traeremos entre manos, y como ejemplos en esta página os pongo muestras de lo que hice hace tiempo.

RPG Maker nació de las manos niponas de **Enterbrain Corp**, (por lo que es un programa comercial, y por ello no se puede vender sin licencia y mucho menos distribuir gratuítamente en nuestro CD. Aquí os pondremos ejemplos y sitios donde encontrar cosas, así que ahorraos el pedirlo) y posteriormente traducido a idiomas más legibles y por suerte, al español, gracias al equipo de **Hellsoft** (***www.hellsoft.net***), los cuales en su página web ofrecen la descarga de dicho programa y multitud de material. Hasta el día de hoy sus versiones más conocidas fueron ***RPGMaker 2000***, ***Pro*** y ***2003***, con varias versiones "tal punto tal" y demás correcciones de idiomas, menús o comandos.

CARACTERÍSTICAS



RPG Maker permite crear nuestro propio juego de Rol (para PC) al estilo ***Final Fantasy VI***, es decir, personajes cabezones y multitud de magias, caminos posibles, etc; ya que el límite es vuestra propia imaginación y destreza.
En la actualidad hay cientos, quizá miles de juegos ya creados con este *engine* que pueden pasar de la simple aventurilla de matar al mago mamón hasta intrincados juegos de acertijos y laberintos dignos del mejor de los *RPG*, sin olvidarnos de historias graciosas y llenas de bromas y guiños a otras series.
Todo es perfectamente configurable: los gráficos de los personajes (movimiento, retratos), armas, armaduras, progresión de habilidades, escenarios, enemigos (de cualquier tipo, además si usamos los que vienen por defecto en el juego podemos hasta cambiarles los colores), escenarios de batalla, efectos, gráficos especiales, pantallas de *intro*...
Además el límite de información será prácticamente el que queramos darle y el que nuestro ordenador permita por su capacidad, ya que una vez puestos, nos liaremos a crear localizaciones, pueblos, ciudades y un sinfín de mapas perfectamente conectables entre sí y la verdad es que nos importará bien poco lo que ocupe.

Artículo "*RPG Maker*" por Clarens (*rugal@megamultimedia.com*)

Maker RPG Maker RPG Maker RPG Maker RPG Mak





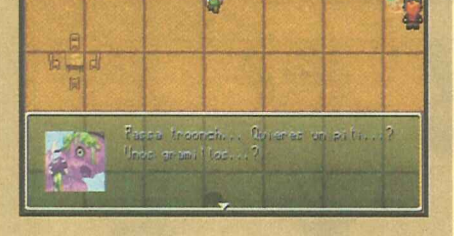
AÑADIDOS

Como todo buen programa "customizable", nos permitirá meter cosas de nuestra cosecha, es decir, personajes creados por nosotros, gráficos de otros juegos, mp3 y midis a nuestro antojo, etc... Como véis podréis hacer lo que os dé realmente la gana, aunque sigue teniendo alqo que a mí no me gusta nada: no puede "cerrarse" de ningún modo un juego ya creado por lo que ya en caso de extrema mala leche alguien puede modificar algo en lo que nos hemos dejado el pellejo.
Pero ya estamos acostumbrados a estas cosas.

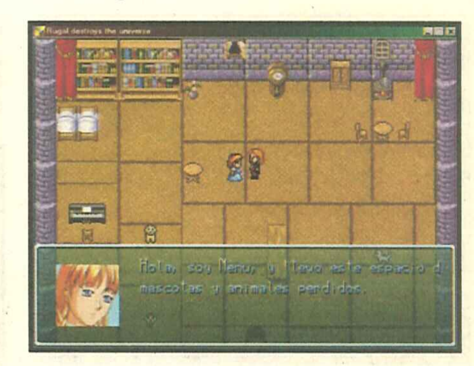


Despidiéndome ya por éste mes, solo me queda deciros que en el CD irá un regalito para todos aquellos fans del ***RPG Maker*** y de ***Saint Seiya*** (que como es mi caso, pues ahí va), el juego ***Saint Seiya Densetsu***, una beta muuuuy larga que sinceramente me parece el mejor *fangame* hecho de esta obra hasta la fecha.

Hasta el próximo número, que estará bien cargadito...







METAL SLUG CODE G

Con la moda creciente que hay con los programas para que cada uno en su ordenador se haga lo que quiera, nos topamos con este engine llamado *Metal Slug Code G* ("G" de *Game*, supongo), que nos permitirá en un futuro crear nuestros propios juegos al estilo *Metal Slug*, en decir, avanza-pantallas y mata-mata.





Una idea muy buena y por ahora en pañales de manos de unos chavales franceses que responden al nombre de **Flores Enterprise**. Habiendo ripeado *sprites* de la saga ***Metal Slug*** de **SNK** y con conocimientos de ***C++*** y ***Allegro*** (el mismo motor que se creó para ***MUGEN***) nos presentan esta opción con respecto a juegos "monta tú".

A la lista de ***Mugen***, ***Gamemaker***, ***Div***, ***RPG Maker***, ***Kof 91*** y demás programas (algunos con más éxito que otros) añadiremos este ***Code G*** que apunta bastante alto.

Jugando a lo poco que puede jugarse se ve que la cosa está, hasta ahora, currada. Podemos ver a *Marco* y hacerle saltar y disparar en todas direcciones. También veremos escenarios sacados de otros juegos con elementos de la saga ***MS*** y con el botón *Enter* veremos muestras de animación de diferentes explosiones.

El grupo asegura que cuando esté más desarrollada la cosa permitirá cambiar los controles y dará el código fuente, para que cada uno lo modifique como le venga en gana (al contrario que los del ***Mugen***, que ahí siguen tocándose las bolas sin hacer nada y nosotros esperando el famoso ***Windows Mugen*** para el 1 de Enero del 2002).





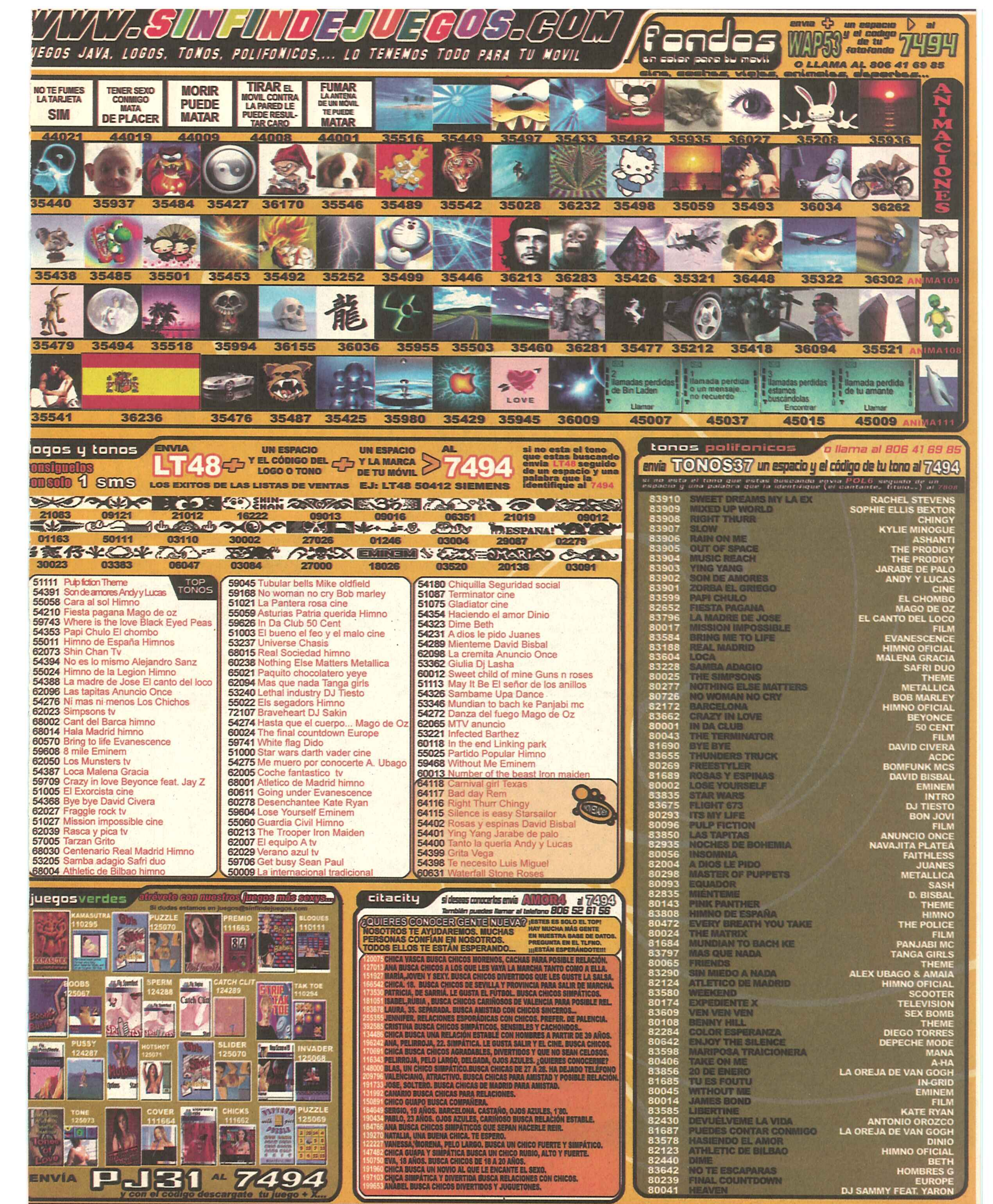
Por ahora nos contentaremos con ver esta *demo* y analizar sus "tripas" para ver cómo va la cosa, aunque bien poco se puede hacer. Aunque de primeras a muchos les animará, ya que funciona directamente en ***Windows*** y no requiere de ***MS-Dos***, cosa que a los que tienen ***XP*** y demás versiones carentes de este sistema operativo evitará más de un problema.

Sin más que poder alargarme, estaremos al tanto de lo que se cuece por estos temas, y seréis los primeros en saber los avances de éste ***Code G*** que tan buena impresión nos ha dado.





Artículo *"Metal Slug Code G"* por Clarens (*rugal@megamultimedia.com*)



WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
fondos
en color para tu movil
envia WAP53 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 85
cine, coches, viajes, animales, deportes...
ANIMACIONES
NO TE FUMES LA TARJETA SIM
TENER SEXO CONMIGO MATA DE PLACER
MORIR PUEDE MATAR
TIRAR EL MOVIL CONTRA LA PARED LE PUEDE RESULTAR CARO
FUMAR LA ANTENA DE UN MÓVIL TE PUEDE MATAR
44021 44019 44009 44008 44001 35516 35449 35497 35433 35482 35935 36027 35208 35936
35440 35937 35484 35427 36170 35546 35489 35542 35028 36232 35498 35059 35493 36034 36262
35438 35485 35501 35453 35492 35252 35499 35446 36213 36283 35426 35321 36448 35322 36302 ANIMA109
35479 35494 35518 35994 36155 36036 35955 35503 35460 36281 35477 35212 35418 36094 35521 ANIMA108
LOVE
2 llamadas perdidas de Bin Laden Llamar
1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo
3 llamadas perdidas estamos buscándolas Encontrar
1 llamada perdida de tu amante Llamar
35541 36236 35476 35487 35425 35980 35429 35945 36009 45007 45037 45015 45009 ANIMA111
logos y tonos
consiguelos con solo 1 sms
ENVIA LT48 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL 7494
LOS EXITOS DE LAS LISTAS DE VENTAS
EJ: LT48 50412 SIEMENS
si no esta el tono que estas buscando envia LT48 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494
SHIN-CHAN
21083 09121 21012 16222 09013 09016 06351 21019 09012
ESPAÑA!
01163 50111 03110 30002 27026 01246 03004 29087 02279
EMINEM
MARIA
30023 03383 06047 03084 27000 18026 03520 20138 03091
TOP TONOS
51111 Pulp fiction Theme
54391 Son de amores Andy y Lucas
55058 Cara al sol Himno
54210 Fiesta pagana Mago de oz
59743 Where is the love Black Eyed Peas
54353 Papi Chulo El chombo
55011 Himno de España Himnos
62073 Shin Chan Tv
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
55024 Himno de la Legion Himno
54388 La madre de Jose El canto del loco
62096 Las tapitas Anuncio Once
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
62023 Simpsons tv
68002 Cant del Barca himno
68014 Hala Madrid himno
60570 Bring to life Evanescence
59608 8 mile Eminem
62050 Los Munsters tv
54387 Loca Malena Gracia
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
51005 El Exorcista cine
54368 Bye bye David Civera
62027 Fraggle rock tv
51027 Mission impossible cine
62039 Rasca y pica tv
57005 Tarzan Grito
68030 Centenario Real Madrid Himno
53205 Samba adagio Safri duo
68004 Athletic de Bilbao himno
59045 Tubular bells Mike oldfield
59168 No woman no cry Bob marley
51021 La Pantera rosa cine
55059 Asturias Patria querida Himno
59626 In Da Club 50 Cent
51003 El bueno el feo y el malo cine
53237 Universe Chasis
68015 Real Sociedad himno
60238 Nothing Else Matters Metallica
65021 Paquito chocolatero yeye
62094 Mas que nada Tanga girls
53240 Lethal industry DJ Tiesto
55022 Els segadors Himno
72107 Braveheart DJ Sakin
54274 Hasta que el cuerpo... Mago de Oz
60024 The final countdown Europe
59741 White flag Dido
51000 Star wars darth vader cine
54275 Me muero por conocerte A. Ubago
62005 Coche fantastico tv
68001 Atletico de Madrid himno
60611 Going under Evanescence
60278 Desenchantee Kate Ryan
59604 Lose Yourself Eminem
55060 Guardia Civil Himno
60213 The Trooper Iron Maiden
62007 El equipo A tv
62029 Verano azul tv
59706 Get busy Sean Paul
50009 La internacional tradicional
54180 Chiquilla Seguridad social
51087 Terminator cine
51075 Gladiator cine
54354 Haciendo el amor Dinio
54323 Dime Beth
54231 A dios le pido Juanes
54289 Mienteme David Bisbal
62098 La cremita Anuncio Once
53362 Giulia Dj Lasha
60012 Sweet child of mine Guns n roses
51113 May It Be El señor de los anillos
54326 Sambame Upa Dance
53346 Mundian to bach ke Panjabi mc
54272 Danza del fuego Mago de Oz
62065 MTV anuncio
53221 Infected Barthez
60118 In the end Linking park
55025 Partido Popular Himno
59468 Without Me Eminem
60013 Number of the beast Iron maiden
64118 Carnival girl Texas
64117 Bad day Rem
64116 Right Thurr Chingy
64115 Silence is easy Starsailor
54402 Rosas y espinas David Bisbal
54401 Ying Yang Jarabe de palo
54400 Tanto la queria Andy y Lucas
54399 Grita Vega
54398 Te necesito Luis Miguel
60631 Waterfall Stone Roses
NOVEDADES
tonos polifonicos
o llama al 806 41 69 85
envía TONOS37 un espacio y el código de tu tono al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia POL6 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7808
83910 SWEET DREAMS MY LA EX RACHEL STEVENS
83909 MIXED UP WORLD SOPHIE ELLIS BEXTOR
83908 RIGHT THURR CHINGY
83907 SLOW KYLIE MINOGUE
83906 RAIN ON ME ASHANTI
83905 OUT OF SPACE THE PRODIGY
83904 MUSIC REACH THE PRODIGY
83903 YING YANG JARABE DE PALO
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
83901 ZORBA EL GRIEGO CINE
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
80017 MISSION IMPOSSIBLE FILM
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
83604 LOCA MALENA GRACIA
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
80025 THE SIMPSONS THEME
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE
80001 IN DA CLUB 50 CENT
80043 THE TERMINATOR FILM
81690 BYE BYE DAVID CIVERA
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
83835 STAR WARS INTRO
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
80096 PULP FICTION FILM
83850 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEA
80056 INSOMNIA FAITHLESS
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
80093 EQUADOR SASH
82835 MIÉNTEME D. BISBAL
80143 PINK PANTHER THEME
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
80024 THE MATRIX FILM
81684 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
83797 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
80065 FRIENDS THEME
83290 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO & AMAIA
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
83580 WEEKEND SCOOTER
80174 EXPEDIENTE X TELEVISION
83609 VEN VEN VEN SEX BOMB
80108 BENNY HILL THEME
82284 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
80642 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
83598 MARIPOSA TRAICIONERA MANA
80406 TAKE ON ME A-HA
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
81685 TU ES FOUTU IN-GRID
80045 WITHOUT ME EMINEM
80014 JAMES BOND FILM
83585 LIBERTINE KATE RYAN
82430 DEVUÉLVEME LA VIDA ANTONIO OROZCO
81687 PUEDES CONTAR CONMIGO LA OREJA DE VAN GOGH
83578 HASIENDO EL AMOR DINIO
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
82440 DIME BETH
83642 NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
80041 HEAVEN DJ SAMMY FEAT. YARON
juegos verdes
atrévete con nuestros juegos más sexys...
Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com
KAMASUTRA 110295
PUZZLE 125070
PREMIO 111663
BLOQUES 110111
BOOBS 125067
SPERM 124288
CATCH CLIT 124289
Catch Clit
TAK TOE 110294
STRIP TAK TOE
PUSSY 124287
HOTSHOT 125071
SLIDER 125070
INVADER 125068
TONE 125073
Tones of Love
COVER 111664
CHICKS 111662
PUZZLE 125069
ENVÍA PJ31 AL 7494
y con el código descargate tu juego + X...
citacity
si deseas conocerlos envía AMOR4 al 7494
También puedes llamar al telefono 806 52 61 56
¿QUIERES CONOCER GENTE NUEVA? NOSOTROS TE AYUDAREMOS. MUCHAS PERSONAS CONFÍAN EN NOSOTROS. TODOS ELLOS TE ESTÁN ESPERANDO...
¡ESTES ES SOLO EL TOP! HAY MUCHA MÁS GENTE EN NUESTRA BASE DE DATOS. PREGUNTA EN EL TLFNO. ¡¡¡ESTÁN ESPERÁNDOTE!!!
120075 CHICA VASCA BUSCA CHICOS MORENOS, CACHAS PARA POSIBLE RELACIÓN.
127013 ANA BUSCA CHICOS A LOS QUE LES VAYA LA MARCHA TANTO COMO A ELLA.
151927 MARIA,JOVEN Y SEXY. BUSCA CHICOS DIVERTIDOS QUE LES GUSTE LA SALSA.
166542 CHICA. 18. BUSCA CHICOS DE SEVILLA Y PROVINCIA PARA SALIR DE MARCHA.
173530 PATRICIA, DE SARRIÁ. LE GUSTA EL FUTBOL. BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS.
181051 ISABEL,RUBIA , BUSCA CHICOS CARIÑOSOS DE VALENCIA PARA POSIBLE REL.
183678 LAURA, 35. SEPARADA. BUSCA AMISTAD CON CHICOS SINCEROS...
255355 JENNIFER. RELACIONES ESPORÁDICAS CON CHICOS. PREFER. DE PALENCIA.
392585 CRISTINA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS, SENSIBLES Y CACHONDOS..
134486 CHICA BUSCA UNA RELACIÓN ESTABLE CON HOMBRES A PARTIR DE 39 AÑOS.
196242 ANA, PELIRROJA, 22. SIMPÁTICA. LE GUSTA SALIR Y EL CINE. BUSCA CHICOS.
170691 CHICA BUSCA CHICOS AGRADABLES, DIVERTIDOS Y QUE NO SEAN CELOSOS.
116343 PELIRROJA, PELO LARGO, DELGADA, OJOS AZULES. ¿QUIERES CONOCERME?
148000 BLAS, UN CHICO SIMPÁTICO.BUSCA CHICAS DE 27 A 28. HA DEJADO TELÉFONO
209796 VALENCIANO, ATRACTIVO. BUSCA CHICAS PARA AMISTAD Y POSIBLE RELACIÓN.
191733 JOSE, SOLTERO. BUSCA CHICAS DE MADRID PARA AMISTAD.
131992 CANARIO BUSCA CHICAS PARA RELACIONES.
150891 CHICO GUAPO BUSCA COMPAÑERA.
184649 SERGIO, 19 AÑOS. BARCELONA. CASTAÑO, OJOS AZULES, 1'80.
190434 PABLO, 23 AÑOS. OJOS AZULES, CARIÑOSO BUSCA RELACIÓN ESTABLE.
184766 ANA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS QUE SEPAN HACERLE REIR.
139270 NATALIA, UNA BUENA CHICA. TE ESPERO.
122227 VANESSA, MORENA, PELO LARGO. BUSCA UN CHICO FUERTE Y SIMPÁTICO.
147482 CHICA GUAPA Y SIMPÁTICA BUSCA UN CHICO RUBIO, ALTO Y FUERTE.
150750 EVA, 18 AÑOS. BUSCA CHICOS DE 18 A 20 AÑOS.
191960 CHICA BUSCA UN NOVIO AL QUE LE ENCANTE EL SEXO.
197103 CHICA SIMPÁTICA Y DIVERTIDA BUSCA RELACIONES CON CHICOS.
199653 ANABEL BUSCA CHICOS DIVERTIDOS Y JUGUETONES.
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM o JUEGOS@SINFINDEJUEGOS.COM

FAKELANDIA

FAKELANDIA
EL ARCADE MÁS PIRATA DEL MOMENTO

Estamos ante algo sin precedentes en la historia de las recreativas de lucha. Tras las míticas versiones de *Street Fighter II* en las que pulsando *start* cambiaba el personaje o algunos ejecutaban ataques de otros al más puro estilo *Mugen* (amén de las aberraciones visuales de algunas versiones que cambiaban los colores), nos topamos esta vez con algo similar en la saga *KOF*.

CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON 2003
(O cómo hackear un KOF y engañar a los más inocentes)







Éste *Crouching Tiger Hidden Dragon 2003* (quitando el "*2003*", es el nombre original de la película ***Tigre y Dragón***, como curiosidad) ha sido programado-hackeado por el grupo **Phenixsoft** y lanzado al mundo arcade desde algún lugar tan extraño e inimaginable como el mismo motivo de su creación.
Habiendo tomado como base el ***KOF 2001*** (para más inri, el más "bonito" gráficamente) y otros tantos sprites de otros *KOF*, han montado este ***CTHD2003*** con el único fin de hacer un despiporre de juego con personajes y variaciones que hasta que no has jugado un par de veces no acabas de asimilar.

Para ir detallando, empezaremos con la banda sonora; encontrándonos en la *intro* una bastante rara, ya que directamente en la pantalla de pulsar *start* tras echar los créditos nos topamos con la melodía de *Original Zero* (el boss previo al boss del ***2001***), y así con un descontrol total de melodías en todo el juego. Gráficamente hablando, en la intro





vemos *sprites* de unos tantos ***KOF*** adaptados para la ocasión, como es el *Kyo* de ***KOF '95*** con el traje nuevo o la *Athena* del ***'96*** adptada como la del ***2001***. Hasta ahí más o menos bien, pero cuando jugando vemos escenarios de diversos juegos ya entra la risa floja, Muralla China de ***SFA2*** incluída.

Entrando ya en lo que son los personajes en sí, nos topamos con sorpresas del tipo que ciertos personajes (*Whip*, sin ir más lejos) al atacar con su látigo tiene el efecto de sonido de *Kula* con sus cristales de hielo. Otro ejemplo es el que yo llamo "*Orochi Terry*", ya que ahora todos sus ataques de llamas de fuego son azules. *Ralf* y *Chang* al efectuar alguno de sus ataques que cargan contra el contrario electrifican al rival, al igual que lleva haciendo *Benimaru* toda la vida. El que "mejor" ha salido beneficiado ha sido *Iori*, que su "bola de fuego" ha sido sustituída por una

Articulo "*Crouching Tiger Hidden Dragon 2003*" por Clarens (*rugal@megamultimedia.com*)




columna de fuego que tira al rival al otro lado de la pantalla y es muy poderosa (e injugable), que no es otra que la que vemos al ejecutar en el juego verdadero su SDM. Un tongazo, vamos.

Otra de las curiosidades es que si al seleccionar personaje lo hacemos con el *start* pulsado, nuestro personaje será enano, por lo que imaginad a un gigantón como *Chang* más pequeño que *Bao* (espero que salga la foto por aquí puesta, que no tiene desperdicio). Otra cosa grave es que algunos personajes (por no decir casi todos) les han cambiado los colores, a cual más horrible y feo, salvo a algunos, que les han puesto las terceras paletas que tenían en el ***KOF 2000*** (sí, esas que se hizo un concurso en Japón con el ***KOF '99*** de **Playstation** y los ganadores aparecerían en los créditos de ***KOF 2000*** y sus paletas ganadoras se podrían elegir pulsando sobre determinados personajes C+D). También algunas de las caras que aparecen en la barra de vida en el combate han sido editadas, como algunos efectos y demás parafernalias.



Ya jugando, podemos ver que dentro del juego la abreviatura de éste ***Crouching Tiger Hidden Dragon*** es *POF*. Sí, con esas siglas tan pedorras han adaptado el logo que salía en el entorno de ***KOF '96*** que asemejaba unas alas con las siglas de ***K.O.F.*** Seleccionando nuestro equipo (de 4), jugaremos normal hasta llegar a lo que supuestamente es *Original Zero*, pero por alguna extraña razón está permanentemente ardiendo. No es que queme o sea diferente, sino que está todo el rato con el efecto activado como si le estuvieran quemando. Sin palabras.



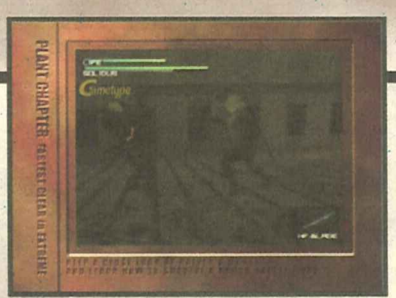
Y sin palabras os quedaréis al ver al jefe final. Lo que supuestamente es el melenitas tongazo de *Igniz* es una bola de fuego (aunque parezca una pizza 4 quesos) en medio del espacio sideral que nos habla y nos pega sin cesar. De auténtica locura. Y después, si tenéis lo que hay que tener para ganar a esa cosa, veréis el maravilloso *ending* que os espera.

Pues sin más acabo, que creo haber sido el primero en el mundo que le ha dedicado tantas letras a esta cosa llamada ***videojuego*** por unos, ***KOF 2003*** por otros tantos y ***suprema ñorda*** por la mayoría pensante.





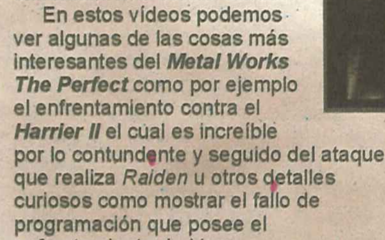
¡THE SUPER PLAYERS!





MGS - Metal Works the Perfect - Parte 3









Para acelerar un poco la cosa, este mes hemos decidido incluir las dos partes que quedaban de *Raiden*, y como ya prometimos un extra especial.

Esta vez el *super player* comienza cuando *Raiden* deja la sala de los rehenes y termina lógicamente con el enfrentamiento contra *Solidus*.

En estos vídeos podemos ver algunas de las cosas más interesantes del ***Metal Works The Perfect*** como por ejemplo el enfrentamiento contra el ***Harrier II*** el cual es increíble por lo contundente y seguido del ataque que realiza *Raiden* u otros detalles curiosos como mostrar el fallo de programación que posee el enfrentamiento de *Vamp*.

Os recuerdo que al "loco" que se pasa este juego del tirón, no le dan ni una sola vez, algo totalmente flipante sobretodo en el enfrentamiento contra los soldados *Tengu*, punto del juego donde es inevitable que suframos algún daño, por pequeño que sea.

Y como extra especial incluimos el trailer del ***Metal Gear Solid - Metal Works The Perfect.***







Pues sí, de este juego también existe un *super player* bestial realizado por la misma gente, aunque desafortunadamente carecemos de él. Tan sólo poseemos el trailer que os ofrecemos.

Y para despedirnos de ***MGS2-MWTP*** tan sólo nos queda decir que gracias a los numerosos *e-mails* que he recibido se que os ha gustado bastante este *super player*, por lo que no os preocupéis ya que haremos todo lo posible para conseguir el ***MGS3-MWTP*** (aunque antes tendremos que esperar a que salga el juego...).

"Super Players: MGS - Metal Works the Perfect - Parte 3" por Solid Snake (*solid-snake-bb@mixmail.com*)

Una nueva vuelta de tuerca... ¿O el cambio esperado?





Cuando mucha gente, mal que pese a muchos, ya empieza a estar cansada de tanto ***KOF*** con poca "personalidad" e interminables reediciones de *sprites* año tras año nos llegan noticias del próximo torneo, tras dos sagas completas (*Orochi* y *Nests*) y otros dos títulos *dreammatch* (sin contar ediciones portátiles ni nada más, solo los aparecidos para **Neo Geo**).

Según anunció **SNK-Playmore**, en la revista nipona **Arcadia Magazine** de Octubre aparecerían las primeras informaciones sobre el nuevo título, y así lo hizo, desvelando los componentes de un único equipo, el *Garou Team*.

El sistema de juego vuelve a ser por equipos de tres luchadores (gracias al cielo los *strikers* pasaron a mejor vida, como la saga que los incluyó) y por lo que se ha dicho, quieren recuperar el espíritu de la saga, tan despendolado por las últimas entregas. Volviendo al tema de los personajes, hasta la fecha que escribo estas líneas sólo se ha desvelado el *Garou Team*, compuesto por el inmortal *Terry Bogard*, el siempre eficaz *Joe Higashi* y la gran sorpresa... *The Griffon Mask* (también conocido como *Tizoc* por algunos lares).

Para los más despistados, proviene del ***Garou, Mark of the Wolves***; y por edad de éste y cronologías parece encajar perfectamente en la saga (nada de personajes eternamente jóvenes... ejem... *Asamiyas* y *Shiranuis* incluidas...). Supuestamente *Andy* se ha quedado al cuidado de un niño que es su discípulo, el cual está enfermo (sin duda alguna, *Hokutomaru*) y parece ser que no participará (o al menos no con éste equipo) y *Terry*, para grito y júbilo de las masas, al fin ha cambiado de atuendo, apareciendo en éste ***KOF*** con el pelo corto, sin gorra y con ropa nueva (la del **Garou**). *Joe* aparece como siempre, pero qué se le va a hacer... Otro dato a destacar, al menos para mí, es que el dibujante del *art work* ha cambiado, así el maldito criminal (no, no me arrepiento de escribirlo) de *Nona* ha dejado paso a *Falcoon*, que quien más o quien menos ha visto algún dibujo suyo y la verdad es que tiene un estilo bastante fresco y propio, digno de los nuevos aires que augura la saga.

También se ha hablado de que al parecer los rumores sobre la saga del dragón chino y del "niño maldito" son ciertos (o si no echadle una ojeada al



ending del *Psycho Team* en ***KOF 2001***), y por ahora no se saben más datos, que el añadir más información sería inventarse cosas, y no queremos seguir el ejemplo de nadie.

Según informaciones por la red, los personajes confirmados que se mantienen son *Kyo*, *Benimaru* y *Athena*, y aseguran que hay un "nuevo protagonista" al igual que lo fuese *K'* en la anterior saga.

Por si acaso no nos fiaremos mucho, que luego nos tachan de mentirosos, cuando solamente damos la información que empieza a dar vueltas..

¿Será esto el cambio de imagen que todos esperamos? Por ahora lleva muy buen camino...

Artículo "*The King of Fighters 2003*" por Clarens (*rugal@megamultimedia.com*)

FLASH NEWS

PlayStation 2:

Takara está realizando el Choro-Q HG 4.
Esta cuarta entrega del popular juego de carreras de coches de juguete tendrá un modo RPG donde podremos manejar al Chrono-Q que elijamos en la isla Chrono-Q donde los habitantes son diferentes modelos de coches Chrono-Q. Habrá unos 200 accesorios deferentes para mejorar cada coche y distintas clases de mini juegos.
Este juego saldrá en Japón el día 27 de Noviembre al precio de 6.800 yenes.



Sony ha registrado en Japón el nombre PStwo, lo que hace suponer que dentro de poco aparecerá un nuevo modelo de PS2 más barato y posiblemente de menores dimensiones al igual que ocurrió con la PSone.

Capcom está realizando un juego basado en la popular película de animación de Tim Burton Pesadilla antes de navidad.
La historia del juego tiene lugar un año después de lo ocurrido en la película.
El protagonista Jack Skellington puede usar un especie de látigo llamado rubbersoul que se podrá utilizar de muchas maneras posibles.
Este juego está producido por Tatsuya Minami, quien anteriormente trabajó en juegos como Ghosts n' Goblins y la saga Megaman X.



Square Enix sigue con la realización del remake del Dragon Quest V. Este juego tendrá gráficos 3D tanto en los decorados como en las luchas, mostrando un aspecto similar al del DQVII de PSX. La fecha de salida del juego en Japón está prevista para mediados del 2004.



Square Enix está realizando un RPG basado en una serie de anime llamada Fullmetal Alchemist. Aunque la calidad gráfica del juego deja bastante que desear, Square Enix prevé un gran número de ventas basandose en la gran popularidad de esta serie en Japón.
El juego saldrá a la venta en dicho país el día 25 de Diciembre al precio de 6.800 yenes.



Sony / Polyphony Digital lanzará una demo jugable del GT4, enfocada a todos aquellos que no pueden esperar a tener el juego completo, llamada Gran Turismo 4 Prologue.
Esta demo tendrá unos 20 modelos diferentes de coches y 5 circuitos.
Esta demo saldrá a la venta el día 4 de Diciembre al precio de 2.980 yenes.



Namco ha anunciado que la versión de PS2 del R - Racing Evolution poseerá un DVD especial con material promocional de Namco con diferentes videos de estos juegos: MotoGP3, Taikou no Tetsujin - Spring Festival New Songs, Soul Calibur II, Yumeria, Dead to Rights, Nechu Professional Baseball 2003, Fall Festival, Taikou no Tetsujin 3rd Generation, Xenosaga Episode 1 Reload, Time Crisis 3, R - Racing Evolution, Katmari Damacy y Xenosaga Episode II - Jenseits von Gut und Bose.



Sony está realizando una aventura de terror llamada Siren. Este juego dirigido por el creador de la saga Silent Hill tiene lugar en una remota villa de granjeros.
El Optical Illusion es un sistema de juego que nos permite ver imágenes a través de los ojos de otros personajes y tendremos que usar esta característica para enfrentarnos a ciertos enemigos, huir de otros y rescatar a supervivientes.
El juego saldrá a la venta en Japón el día 6 de Noviembre al precio de 5.800 yenes.

FLASH NEWS



Softmax lanzará una nueva versión del popular RPG Coreano Rhapsody of Zephyr. La versión PS2 tendrá gráficos y sonido mejorados y nuevas secuencias de video. El juego también vendrá acompañado de un CD con la banda sonora. La fecha de salida en Japón está prevista para el día 29 de Enero del 2004.



Bandai ha anunciado un nuevo RPG basado en la serie de anime Inu Yasha llamado Inu Yasha - Sengoku Otogi Gassen, que es la secuela del RPG Adventure Inu Yasha aparecido en WonderSwan Crystal. El juego tendrá gráficos estilo cel-shading y personajes y escenarios en 3D.



Bandai está realizando un juego de lucha llamado Kamen Rider 555 basado en la última serie de la saga Kemen Rider de gran popularidad en Japón. En este juego podremos manejar a todos los nuevos personajes de la serie más otros muchos de anteriores entregas. Entre los personajes seleccionables destacan Faiz, Kaiser y Delta. También poseerá gran multitud de mini juegos. El juego saldrá a la venta en Japón en Diciembre.



Red Entertainment y Taito están realizando un juego de acción llamado Bujingai en donde el protagonista posee el aspecto de un conocido cantante japones llamado Gackt. Las luchas tendrán un estilo a película de Hong Kong y podremos utilizar varios estilos de lucha con espadas, magia y artes marciales.



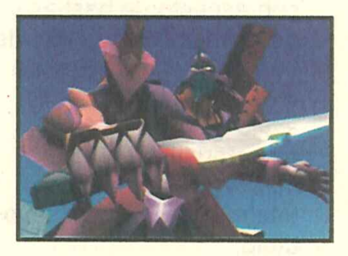
Square Enix ha anunciado que la versión del Final Fantasy X-2 International + Last Mission poseerá un nuevo sistema llamado Creature Create System y más de 150 nuevas misiones relacionadas con criaturas del juego. En estas misiones tendremos que luchar contra dichas criaturas y capturarlas para después entrenarlas y poder hacer que luchen junto a nosotros.



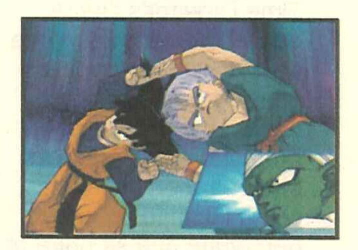
Hudson ha anunciado que su segunda entrega de la colección Hudson Selection será un remake del clásico juego de naves Star Soldier. El juego saldrá en Japón el día 27 de Noviembre al precio de 3.000 yenes.



Bandai y Alpha System están realizando un juego basado en el anime Evangelion llamado Neon Genesis Evangelion 2 - Shinseiki Evangelions. Los títulos de esta serie no suelen ser de acción, pero esta vez se vuelve a retomar este genero acompañado de gráficos 3D e ilustraciones de personajes. El juego saldrá a la venta el día 20 de Noviembre al precio de 6.800 yenes. También se lanzará una versión especial que vendrá con cinco trading cards especiales.



La segunda entrega del Dragon Ball Z - Budokai realizada por Bandai y Atari estará completamente en cel-shading, consiguiendo unos resultados bastante mejores gráficamente hablando que los que se vieron en la primera entrega de GameCube. La fecha de salida en Japón será en Diciembre.



Hudson está realizando un juego de lucha para cuatro jugadores llamado Dream Mix TV World Fighters de identico funcionamiento al Smash Brothers Melle de Nintendo. En este juego se unen personajes de diversas compañías las cuales todas pertenecen a Konami. El juego también saldrá para GameCube.

La fecha de salida es el 18 de Diciembre.

Mastiff LLC ha anunciado que lanzará en América el RPG La Pucelle: Tactics creado por Nippon Ichi. Este juego narra las aventuras de humanos con aspecto de bestias y de bestias con aspecto de humanos en una Europa medieval alternativa. El estilo de gráficos tan característico de esta compañía se mantiene totalmente en este nuevo título.



Square Enix lanzará una nueva versión del RPG Star Ocean 3 llamada Star Ocean - Till the End of Time Director's Cut. A parte de estar totalmente desprovisto de los fallos de programación que hacían que la versión normal de este juego se bloqueara en las luchas, se ha incluido un nuevo personaje que se unirá al grupo llamado Mirage Coast y que en la versión anterior solo aparecía



como NPC. También se ha incluido un modo Versus y nuevas vestimentas para los personajes principales.

ESP está realizando el Hajime no Ippo 2 - Victorious Road. Este juego de boxeo basado en la serie de anime Hajime no Ippo tendrá nuevos personajes, más técnicas y gráficos mejorados respecto a la primera entrega. La fecha de salida en Japón será en Diciembre.

Game Cube:

Atlus está realizando el Go! Go! Hypergrind, un juego de skateboard con gráficos cel-shading muy al estilo Jet Set Radio de Sega. Los personajes del juego están diseñados por Spumco, la compañía de animación responsable de Ren and Stimpy. Los 12 personajes del juego son capaces de realizar todo tipo de locas acrobacias. El juego saldrá en América el día 18 de Noviembre.



Nintendo está realizando un juego musical basado en el mundo Donkey Kong llamado Donkey Konga. En este juego vendrá acompañado de unos tambores que tendremos que ir golpeando en el momento apropiado, pudiendo golpearlos de tres formas diferentes. También posee un detector de sonido que reacciona a las palmadas por lo que en ciertos momentos deberemos realizarlas.



Nintendo está realizando el Mario Party 5. Mario y sus amigos intentar restaurar la paz en Dream World jugando a cientos de mini juegos, com más de 60 nuevos y gran parte de los antiguos. También se han unido más personajes seleccionables. Un nuevo modo para un jugador mucho más completo no nos obliga a tener que jugar únicamente junto a varios amigos, aunque por supuesto tendremos a nuestra disposición el modo multi jugador. El juego saldrá en Japón y América el día 10 de Noviembre.



Bandai lanzará otro juego basado en el anime One Piece llamado One Piece Grand Battle 3. La mecánica de juego y gráficos son muy similares a la entrega anterior aunque poseerá los típicos añadidos de más personajes, modos de juego y movimientos. El juego saldrá en Japón el 1 de Noviembre al precio de 6.800 yenes y poco después también se lanzará en PS2.



Nintendo lanzará el Pokemon Colosseum en Japón el día 21 de Noviembre al precio de 5.800 yenes junto a una Memory Card 59 totalmente gratuita. Este RPG posee una media de 30 horas de juego lineal y un número indefinido si queremos capturar a todos los Pokémon que aparecen en el, que no son pocos ya que se incluyen los aparecidos en los juegos Red/Blue, Gold/Silver y Ruby/Sapphire.



Tomy también está realizando un juego de lucha basado en el anime Naruto llamado Naruto - Gekitou Ninja Taisen 2.
El juego posee 5 nuevos personajes respecto a la anterior entrega que son Neji, Shikamaru, Ino, Hinata y Kiba cada uno con sus propias técnicas ninja de lucha.
Este juego posee modo 4 player en donde cada personaje tendrá en sus pies una flecha indicando hacia donde esta mirando.



GameBoy Advance:

Nintendo está realizando un nuevo F-Zero basado en la serie de anime de mismo nombre.
El título del juego es F-Zero - Falcon Legend y mantiene todas las características de su antecesor tanto gráficas como jugables.
El juego saldrá en Japón el día 28 de Noviembre al precio de 4.800 yenes.



Xbox:

Namco ha anunciado que la versión de Xbox del R - Racing Evolution poseerá un DVD especial del juego Breakdown.
Este DVD incluye: Un video demo del Breakdown, el video promocional mostrado en el E3, un video que muestra el juego en acción y una galería de imágenes.



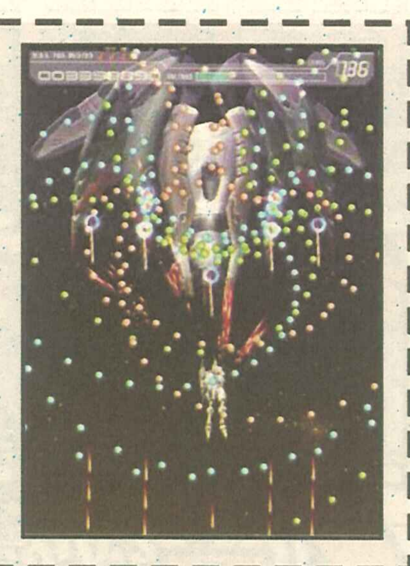
Microsoft y Kiki están realizando un juego de acción de robots llamado Exa-Skeleton.
La historia tiene lugar en el año 2022 donde jugaremos a un famoso videojuego on-line de combates llamado IG-1 en donde manejamos a gigantescos robots.



Takuyo está realizando un juego de puzzle llamado Plus Plumb 2. Este título soporta el Xbox Live por lo que podremos jugar con otras personas que estén conectadas a internet e incluso hablar con ellas mediante el micrófono de Xbox. El juego saldrá en Japón el día 18 de Diciembre al precio de 6.800 yenes.

Arcade

Success y Skonec están creando el Psyvariar 2 - The Will to Fabricate bajo la placa NAOMI. La mecánica de juego sigue siendo idéntica a la de la primera entrega, es decir millones de balas por segundo. El juego aparecerá en Japón en Noviembre.





Otros:

Nueva tienda de videojuegos en Barcelona

La cadena más prestigiosa en lo que a videojuegos se refiere de Gran Bretaña, CEX (siglas de Computer EXchange), inauguró el pasado 10 de Noviembre tienda en Barcelona. Si queréis visitar un comercio en donde los videojuegos, móviles, dvd´s y ordenadores, tanto nuevos como de segunda mano rebosan por las estanterías, tenéis que ir a la calle Floridablanca 148 muy cerca del mercado de Sant Antoni.



Sony ha mostrado las primeras imágenes de la PSP en el Corporate Strategy Meeting celebrado en Nueva York. El diseño posee una linea elegante y futurista, pero esperemos que también funcional y cómoda.
La pantalla es TFT LCD a 16:9 y posee todos los botones del Dual Shock (sin determinar los laterales).

SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES



¡QUE NO TE FALTE NINGÚN NÚMERO DE TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA! ¡SUSCRÍBETE AHORA!

¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE.
Envía una carta a GAMETYPE, SUSCRIPCIONES,
Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga.
Boletín válido hasta Noviembre del 2003. También puedes hacerlo por teléfono, llamando al 952 36 31 43.

Suscripción por un año (seis números) : 27 EUROS

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Apellidos ______ Nombre ______
Dirección ______
Código Postal ______ Ciudad ______ Provincia ______
Apdo Correos ______ Tlf. ______ Edad ______
Números que deseo recibir:
Suscripción a partir (número incluido/hasta): ______
Números atrasados: ______

Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ______ Fecha de caducidad ______

Firma y DNI (obligatorio)

Aviso a suscriptores:
Se pone en conocimiento de los actuales suscriptores que se está informatizando el proceso de envío de suscripciones, quedando recogidos los datos que tenemos de cada suscriptor en un fichero informático, sobre el cuál se tendrá todos los derechos recogidos en la ley. Si quiere más información al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

De acuerdo con lo establecido en la legislación actual, le informamos que los datos que nos facilite quedarán incluidos en un fichero de datos, cuya finalidad es poder ofrecerle un servicio lo más eficaz posible en el envío de las publicaciones a las que se suscribe. También le informamos que, eventualmente, es posible el envío de alguna información en relación a su suscripción y el envío de alguna oferta, que en el caso de no estar interesado, marque la casilla correspondiente o póngase en contacto con nosotros. El responsable del fichero es MEGAMULTIMEDIA S.L., Cno. San Rafael nº 71, 29006 Málaga, donde se puede dirigir para ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, según corresponda, sobre los datos que se encuentren en dicho fichero.





¡LA DIVERSIÓN NO TERMINA AQUÍ!
http://www.typeteam.net/
TypeTeam
¡¡YA TENÉIS A VUESTRA DISPOSICIÓN LA WEB OFICIAL DEL EQUIPO TYPE!!
· Sección de Videojuegos
Gametype
ゲーム タイプ
FINAL FANTASY
ファイナルファンタジ
CON SECCIÓN ESPECIAL DEDICADA A REPASAR TODAS LAS ENTREGAS DE FINAL FANTASY
· Sección de Manga y Anime
Anitype
アニタイプ
MISION TOKYO
APARTADO OFICIAL SOBRE EL PROGRAMA DE RADIO DE MANGA Y ANIME MISIÓN TOKYO, CON EMISIÓN ON-LINE
¡¡CON MELODIAS DE VIDEOJUEGOS Y ANIMES PARA MÓVILES NOKIA TOTALMENTE GRATUITAS CREADAS EN EXCLUSIVA!! ¡¡NUEVAS CADA SEMANA!!
simplemente escribe en tu navegador
www.typeteam.net
y sabrás lo que te hemos preparado...
TYPET... ÑO 1 - WEB 1 - 0€
¿CÓDIGO?
¿PARA QUÉ?
HOSTED IN SPAIN
Sephirot está bajo © Square (como sino o supiera to Dios...) y lo pongo aquí porque es un flipao y mola un puñao (sí, soy un friki de narices -Mr.Karate-). Será que no mola el dibujo...

¿Qué te apuestas a que vas a saber tocar así la guitarra?



¿Qué te apuestas a que sin necesidad de saber solfeo dominarás las técnicas de punteo, acordes de acompañamiento y los distintos estilos musicales?

¿Qué te apuestas a que enseguida sorprenderás con el sonido mágico de tu guitarra en las fiestas con tus amigos?

¿Qué te apuestas a que vas a poder acompañar tus canciones favoritas?

¿En cuánto tiempo?

¿Cinco meses? ¿Seis meses?...

Sólo tienes que seguir durante 1 hora al día este innovador método, y comprobarás lo rápido que progresas.

Eso sí, primero tienes que llamar al 902 20 21 22 de CCC.

¡Apuesta por ti mismo y por tu gran afición!

Solicita GRATIS el CD demostrativo

Recibirás todo lo que necesitas para aprender: 5 vídeos, 9 CD´s, 12 guías didácticas, libro de acordes, diapasón... y tu profesor siempre dispuesto a orientarte. Además, con el curso te entregaremos una **guitarra clásica GRATIS** o la **guitarra eléctrica** a **PRECIO DE REGALO**. ¡Elige tu estilo!





64 años de garantías

Infórmate

902 20 21 22

www.cursosccc.com

Planes de Formación con la Garantía de CCC

Decoración y Manualidades
Diplomas Art-Mat y Art&Decor (Escuela de Arte y Decoración)
- Decoración
- Monitor/a de Manualidades
- Tapicería NUEVO

Belleza y moda
- Peluquería
- Esteticista
- Modista

Deporte
- Monitor/a de Aeróbic
- Monitor/a de Fitness

Construcción y Oficios
- Carné Oficial de Instalador Electricista
- Fontanería NUEVO
- Técnico en Construcción de Obras NUEVO
- Mantenimiento de Edificios
- Energía Solar

Mecánica, Electrónica y Mantenimiento Industrial
- Tco. en Mantenimiento Industrial
- Mecánico de Coches y Motos
- Electrotecnia y Electrónica
- Técn. en Radiocomunicación

Fotografía e Ilustración
- Fotografía
- Aerografía
- Dibujo

Música
- Guitarra
- Teclado

Cultura
- Título Oficial Graduado ESO
- Acceso Universidad mayores de 25 años
- Escritor

Idiomas
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

Profesiones Sanitarias
- Técn. Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Geriatría NUEVO
- Aux. de Jardín de Infancia
- Dietética y Nutrición
- Secretariado Médico NUEVO
- Dirección y Gestión de Centros de 3ª Edad

Medicinas Complementarias
Diploma EFTC (Escuela de Formación en Terapias Complementarias)
- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal NUEVO
- Quiromasajista
- Naturopatía NUEVO
- Herbodietética NUEVO

Hostelería
- Cocina Profesional
- Camarero - Barman

Veterinaria
- Aux. de Clínica Veterinaria
- Peluquería Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino

Informática
- Dominio y Práctica del PC
- Técnico en Ofimática
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet

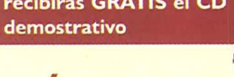
Oposiciones
- Justicia (Aux., Agentes y Oficiales)
- Auxiliares de Ayuntamientos
- Aux. de la Admón. del Estado

Riesgos Laborales
- Título Oficial de Técnico Intermedio y Superior en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Protección Civil

Inmobiliaria
Diploma reconocido por AEGAI (Asociación Europea de Gestores Inmobiliarios)
- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Master en Gestión Inmobiliaria NUEVO
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias

EMPRESA
Diploma "CESDE", Centro de Estudios Superiores de la Empresa
- Administración de Empresas
- Asesor Laboral
- Asesor Fiscal
- Azafatas de Congresos y RRPP
- Contabilidad
- Secretariado

Preparación para el Título Oficial · Videos · Equipos de Prácticas · Incluye CD Rom · Prácticas Optativas



Infórmate hoy mismo y recibirás GRATIS el CD demostrativo

Sí, deseo recibir gratis

y sin compromiso información sobre un Plan de Formación a medida.

Curso de: ____________________

Nombre ____________________

Apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Bloque ________ N.º ______ Piso ______ Prta. ________

Población ____________________

Provincia ____________________

Cód. Postal ________ Teléfono ________

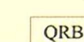
e-mail ____________________

Fecha de nacimiento ______ /______ / ________

D. N. I. (opcional) ____________________

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y, autoriza a que pase a formar parte del fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20-1º (28020) de Madrid, ante el cual podrá ejercitar sus derechos, y a que sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad por cualquier medio de comunicación de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONGs. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, o de los de terceros, señale con una X esta casilla ☐ (Ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos).

- CCC fue autorizado por Educación.
- Acreditado por el INEM.
- Miembro de ANCED. (Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
- Certificado de Calidad ISO 9001.



Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA
o llama al **902 20 21 22** indicando la referencia

QRB

directa&mente